

CONCURSOS Pokémon
Gana cubiertas exclusivas para New Nintendo 3DS...
...¡y el Set completo de Cartas de Pokémon X/Y Antiguos Orígenes!
REVISTA OFICIAL NINTENDO | Wii U | NINTENDO 3DS
Nintendo®
Nº 276
SUPER MARIO MAKER
¡Crea y juega a millones de niveles en tu Wii U!
¡Celebra con nosotros el 30 aniversario de Super Mario Bros.!
¡2 REPORTAJES ESPECIALES!
Así nació Super Mario Bros.
¡Nuestros lectores felicitan a Mario!
¡De los creadores de Inazuma Eleven!
Little Battlers eXperience arrasa en Nintendo 3DS
#masmadera3DS
DRAGON BALL Z EXTREME BUTODEN
+ YO-KAI WATCH + BRAVELY SECOND
+ ZELDA TRI FORCE HEROES...
Skylanders SuperChargers
¡Con los nuevos amiibo de Bowser y Donkey!

SI ERES FAN DE

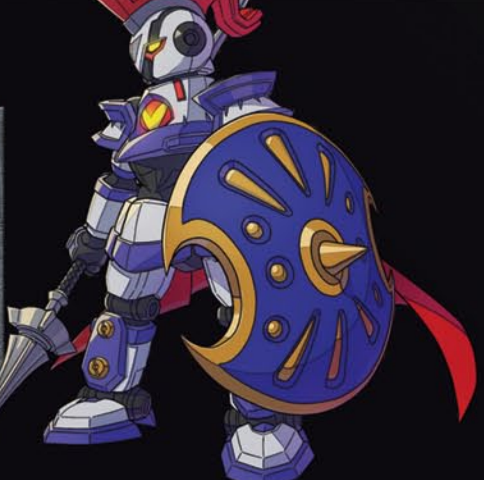


NO TE PUEDES PERDER LA NUEVA AVENTURA DE SUS CREADORES

LBX
LITTLE BATTLERS eXPERIENCE



A LA VENTA EL 4 DE SEPTIEMBRE















DERROTA A LA MISTERIOSA CORPORACIÓN QUE PLANEA DOMINAR AL MUNDO



CONSTRUYE UN ROBOT ÚNICO E INVENCIBLE USANDO MÁS DE 4.000 PIEZAS



DEMUESTRA QUIÉN ES EL MEJOR EN COMBATE HASTA CON SEIS JUGADORES

SI LO RESERVAS TE LLEVAS

GRATIS

EL MANGA DE 180 PÁGINAS*

LBX Little Battlers Experience 1 — Hideaki Fujii — Planeta Cómic

*Unidades limitadas a 1.500 para toda la cadena GAME.
Consulta previamente disponibilidad.

Exclusivo en



Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 275



Rubén Guzmán

Bienvenidos

Los primeros minutos de Super Mario Bros. son un ejemplo perfecto de cómo diseñar un videojuego. En apenas unos instantes, el jugador descubre que la manera de acabar con los enemigos es saltar sobre ellos, que los bloques de ladrillo pueden romperse y que el Super Champión transforma a Mario en Super Mario. Todo con una naturalidad absoluta, sin necesidad de indicaciones o tutoriales. Después, la imaginación de Miyamoto y su inimitable capacidad para crear experiencias jugables se despliegan a lo largo de 32 niveles llenos de sorpresas y desafíos. Han pasado 30 años desde que Super Mario Bros. salió a la venta, y desde entonces Mario y Nintendo son una pieza angular en el mundo de los videojuegos. Nosotros felicitamos a Mario en este número, por lo mucho que hemos disfrutado con sus juegos y por lo que lo seguiremos haciendo con títulos como Super Mario Maker. Y también le damos las gracias a Satoru Iwata. Su legado seguirá siempre vivo y se concretará en una consola llamada NX que se presentará el año que viene.



página 16 Reportajes Felicitamos a Mario y os mostramos todo sobre el sublime Super Mario Maker.



página 30 Reportaje #masmadera3DS Los juegazos que llegarán a la portátil en los próximos meses.



página 38 Análisis Little Battlers eXperience. La nueva obra de los creadores de Inazuma es... ¡alucinante!

PLANETA NINTENDO

Let's Super Mario 6
Envía un vídeo para felicitar a Mario.

Se habla de Animal Crossing 8
Happy Home Designer esta cerca.

Concurso Pokémon JCC 9
Consigue el set XY Antiguos Orígenes.

Conexión con Japón 12
¡Se ha anunciado Dragon Quest XI!

Concurso cubiertas Pokémon 14
Gana cubiertas para New 3DS.

REPORTAJES

¡Feliz cumpleaños, Mario! 16
Los fans felicitan al fontanero.

Super Mario Maker 24
Crea y juega infinitos niveles de Mario.

#masmadera3DS 30
Próximos bombazos para la portátil.

NOVEDADES

Little Battlers eXperience 38
Xeodrifter 44



3D Streets of Rage 2 45

AVANCES

Devil's Third 46
Skylanders SuperChargers 50
Disney Infinity 3.0 Edition 52

I LOVE NINTENDO

Así Super Mario Bros. 56

COMUNIDAD

De nintenderos para nintenderos 58

PRÁCTICOS

Splatoon 64
Inazuma Eleven GO 68
Pokémon ROZA 72

El equipo de la Revista Oficial



Roberto Ruiz Anderson
LBX y Devil's Third me tienen a tope en mis 3DS y Wii U.



Gustavo Acero
Con la actualización de Splatoon, estoy por rehacer el análisis y darle un 100.



Luis Galán
Los inklings acaparan mi Wii U... Y sí, he picado con el Ocarina.



Laura Gómez
El verano es retro: otra vez jugando al extraordinario Super Mario 64.



Clara Castaño
Con Splatoon descargo adrenalina y me he puesto a dieta de calamares.

3
www.pegi.info

Nintendo

Welcome to
Animal Crossing
Happy Home Designer

Crea la casa de los sueños para tus amigos de Animal Crossing



a la venta
2 de octubre



Caja no definitiva

Ya puedes **reservarlo** y llevarte **gratis un sobre** con **tres tarjetas amiibo***

* Las tarjetas que contiene son aleatorias
Las imágenes de las tarjetas mostradas son solo de referencia.

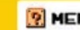
DISPONIBLE EN: AMAZON • BLADE CENTER • CANAL OCIO • EL CORTE INGLÉS • FNAC • GAME • HIPERCOR • MEDIA MARKT • TOYS 'R' US • TUTIENDADEVIDEOJUEGOS.COM • XTRALIFE.ES •
Unidades totales disponibles: 10.000. Consulta previamente existencias disponibles en tu punto de venta habitual participante.

/AnimalCrossingES • @AC_Canela

NINTENDO 2DS NINTENDO 3DS new NINTENDO 3DS

Nintendo

El sitio web Let's Super Mario está gestionado por nuestros amigos de Nintendo of America.





LET'S SUPER MARIO!

¡Celebra con nosotros los 30 maravillosos años de Super Mario! Fans de todo el mundo comparten sus momentos Super Mario, desde la Flor de Fuego original hasta los altos vuelos de Mario Ardilla Voladora. ¿Cuáles son tus momentos Super Mario?



ENVÍA TU VÍDEO



SUPER MARIO BROS. 30 ANIVERSARIO

¡Participa!

30º aniversario de Super Mario Bros.

Felicita a Mario con un vídeo en la página Let's Super Mario.



amiibo

Se lanzarán dos amiibo de Mario pixelados, este azul y rojo y otro rojo y marrón. El rojo y marrón se venderá en packs con **Super Mario Maker**, aunque ambos se podrán adquirir por separado.

El 13 de septiembre se cumplen 30 años de la llegada al mercado japonés del que, para nosotros, es el videojuego más influyente de la historia: **Super Mario Bros.** Con él, Nintendo cambió la historia del medio y, para celebrarlo, Nintendo ha pedido la colaboración de los fans. ¿Te apetece felicitar a Mario en vídeo y que lo vea todo el mundo? ¡Pues es posible!

Multitud de vídeos

En la web **LetsSuperMario.com** verás los vídeos que Nintendo va seleccionando de entre los que mandan fans de todo el planeta. Y, cuidado, que tienen mucho nivel. Hay pelis de "stop motion" hechas con muñecos, otras que mezclan animación digital con imagen real y muchos, muchos **vídeos musicales**: desde virtuosas interpretaciones instrumentales de los temas más famosos del juego a divertidos videoclips que mezclan canciones y baile. El siguiente vídeo seleccionado puede ser el tuyo: súbelo en la página web, donde se aclaran



TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES



pág 8 **Dos súper concursos**

Gana el set de cartas Pokémon JCC XY-Antiguos Orígenes y cubiertas para New 3DS.



pág 12 **Conexión con Japón**

Dos fenómenos, Dragon Quest y Yo-Kai Watch, protagonizan la sección este mes.





La página web Let's Super Mario recoge los videos de felicitación de los fans y un recorrido por las aventuras del fontanero.





Los vídeos llegan de todas partes del mundo, e incluyen películas de animación, canciones, coreografías... ¡anímate a mandar el tuyo!





JAPÓN Y ESTADOS UNIDOS SON LOS DOS PAÍSES QUE, DE MOMENTO, MÁS VÍDEOS HAN ENVIADO A LET'S SUPER MARIO

los requisitos que debe cumplir (no debe durar más de **tres minutos**, debe ser apto para todas las edades, tratar sobre Mario, etc).

Que siga la fiesta

La página web tiene además otros interesantes contenidos, como un repaso por **todas las aventuras de plataformas** del personaje. Y, claro está, no es la única manera de celebrar el aniversario. Otra es el lanzamiento **el 11 de septiembre** de **Super Mario Maker**, el nuevo juego de Wii U que nos permitirá crear y jugar niveles de Super Mario (en este número, publicamos un completo reportaje sobre este título). En resumen: todos los nintenderos estamos de celebración. Y, a la espera de que Nintendo nos sorpreda con más festejos, ¿te animas a contribuir mandando tu propio vídeo de felicitación?

Un libro imprescindible

Se incluirá en todas las ediciones de Super Mario Maker y, aunque se trata de un libro que aporta ideas para diseñar niveles en el juego de Wii U, también es todo un homenaje de Nintendo a los treinta años de aventuras del fontanero. En sus páginas encontraréis láminas a todo color con arte retro y moderno de sus mejores aventuras de plataformas. Hará las delicias de todos los buenos aficionados nintenderos.



TH BROS.

Se habla de...

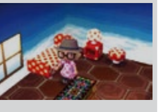
Animal Crossing Happy Home Designer

El juego y las tarjetas amiibo llegarán el 2 de octubre en diversos packs.

En el esperadísimo spin-off de la serie Animal Crossing trabajaremos para Tom Nook como **decoradores** de los hogares del pueblo. ¿Una tarea fácil? Pues no creas: habrá que elegir entre **miles de muebles** para contentar a cientos de vecinos... ¡y tendrás que captar el estilo de cada uno! Si hasta habrá que dar el toque adecuado a los exteriores de las casas. Además, Animal Crossing Happy Home Designer será el primer juego compatible con las nuevas **tarjetas amiibo**. Con ellas, podrás decorar los hogares de personajes famosos de Animal Crossing como la mismísima **Canela**. Las tarjetas se venderán por separado en packs de tres, aunque el juego incluirá una para que veas cómo molan, también en los packs de juego y New 3DS. ⬢

EN HAPPY HOME DESIGNER NOS CREAREMOS NUESTRO PROPIO PERSONAJE Y TRABAJAREMOS COMO DECORADORES PARA TOM NOOK... ¡ESTE MAPACHE SIEMPRE TRIUNFA EN LOS NEGOCIOS!

4 Detalles



Animal Crossing es uno de los fenómenos de Nintendo. La edición para 3DS, Animal Crossing New Leaf, ha vendido 8 millones de copias en todo el mundo, solo superado en la portátil por los juegos de Pokémon y Mario.



El mismo día que el juego saldrán a la venta los sobres de tarjetas amiibo Animal Crossing Serie 1, cada una con dos tarjetas amiibo normales y una especial. Para que las pruebes, todas las ediciones del juego incluirán una de regalo .



El lector-grabador NFC para modelos antiguos de 3DS estará disponible el 2 de octubre. Con él leerás figuras y tarjetas amiibo en los juegos compatibles. Habrá un pack de lector y juego.





Nintendo lanzará dos packs de Animal Crossing HHD más consola. Uno con una New 3DS con cubiertas del juego (que también saldrán por separado) y otro de una New 3DS XL decorada.

SUPERCONCURSO





¡Consigue todas las cartas de la expansión Pokémon JCC *XY-Antiguos Orígenes*!





Normalmente muy difícil de conseguir, ahora puedes ganar el set completo. ¡Conviértete en un profesional!

La expansión *XY-Antiguos Orígenes* sale **a la venta** el **1 de septiembre,** y **se compone** de paquetes de mejora y **dos barajas** temáticas: Corazón de Piedra y Marea de Hierro.
¡Más de 90 nuevas cartas!



PARTICIPA AQUÍ

Hobbyconsolas.com/concursos/cartas-pokemon

Revista Oficial Nintendo
Nintendo®


3
www.pegi.info
Nintendo
SUPER
MARIO
MAKER™
¡EL JUEGO DE MARIO PARA JUGAR
Y JUGAR CASI HASTA EL INFINITO!
TODOS PUEDEN JUGARLO,
CUALQUIERA PUEDE CREARLO

TÚ ELIGES TU SUPER MARIO MAKER: MÁS OPCIONES, MÁS SUPER MARIO



PREMIUM PACK





EDICIÓN ESPECIAL



EDICIÓN ESTÁNDAR



YA PUEDES HACER TU RESERVA Y CONSEGUIR ESTE SET DE IMANES

Promoción válida en establecimientos participantes. Consulta previamente disponibilidad y existencias en tu establecimiento habitual.





#SuperMarioMaker

supermariomaker.nintendo.es /SuperMario • @NintendoES • YouTube /NintendoES



Conexión con Japon

La sección de este mes no puede tener nombres más ilustres: Dragon Quest, Monster Hunter y Yo-Kai Watch. Todos en 3DS, consola que sigue reinando de manera absoluta en el mercado nipón.



Monster Hunter X tiene fecha



En Japón, por supuesto: el 28 de noviembre saldrá a la venta la nueva entrega de la franquicia de Capcom, en exclusiva para 3DS. De momento, sabemos que recuperá a Nargauca, criatura ya conocida de MH3 Ultimate, y que debutará un nuevo monstruo llamado Hororo Horuru: será una especie de gigantesco buho al que solo podremos cazar de noche, y que tendrá en sus garras su mejor arma para sorprendernos y atraparnos en la oscuridad. Aún nada se sabe del lanzamiento occidental del juego.



Dragon Quest XI en 3DS... ¿y NX?

¡Es la noticia del siglo! La nueva entrega de la franquicia de rol más amada por los japoneses, Dragon Quest, saldrá en 2016 para 3DS en Japón... ¡en el 30 aniversario de la franquicia! Una nueva fantasía medieval de la que ya sabemos algunos datos: el tiempo será un concepto clave del argumento, los combates no serán aleatorios (veremos a los enemigos en los escenarios) pero sí por turnos. Y la característica más asombrosa: en cualquier momento, podremos pasar de jugar la aventura con unos gráficos 3D alucinanta a disfrutarla con sprites 2D al más puro estilo de los DQ de SNES.

Pero lo que nos dejó a todos con la boca abierta es que Square Enix está considerando llevar el juego a... ¡NX! Sería un bombazo increíble, pero seguramente hasta que Nintendo presente la consola el año que viene no tengamos más datos sobre ello.



BREVES...

La hora de los Felyne

Las famosas criaturas gatunas de Monster Hunter protagonizarán pronto su propio juego. Monster Hunter Diary: Poka Poka Palico Village DX será una especie de Animal Crossing en el que nos preocuparemos de que su villa vaya de maravilla (perdón por el penoso pareado). El juego, desarrollado por From Software, contará con invitados de Nintendo y llegará las tiendas japonesas el 10 de septiembre.

The Legend of Legacy, en Europa

Gran noticia. NIS America ha anunciado que lanzará en Europa este juego de rol a principios de 2016. Se trata de un RPG para 3DS en el que exploraremos la mítica isla de Avalón dirigiendo a un grupo de siete personajes. El juego lo desarrolla el estudio FuRyu, y algunos de sus miembros intervinieron en títulos tan míticos como Chrono Trigger y SaGa.

Pokémon Shuffle en el móvil

Los japoneses disfrutarán este mismo mes de agosto del primer juego de Nintendo para smartphones: Pokémon Shuffle Mobile. Este juego se encuentra disponible en la eShop europea de 3DS como descarga gratuita con micropagos. Un puzzle tipo "Candy Crush" ambientado en el universo Pokémon. Se espera que llegue a los móviles occidentales este mismo año 2015.









EL LANZAMIENTO DEL MES

Yo-Kai Watch Busters

El juego de Level-5 arrasa en las tiendas niponas.

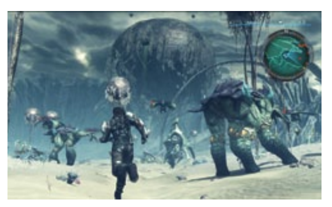
No dejamos de repetir que Yo-Kai Watch es la serie más de moda en Japón, y a las pruebas nos remitimos: este spin-off, también para 3DS, en el que manejamos directamente a los Yo-Kai, ha vendido la friolera de 694.000 copias... ¡en dos días! Algo que solo está al alcance de series como Pokémon o Dragon Quest. Yo-Kai Watch Busters es un juego de acción y aventura en el que exploramos escenarios manejando a un grupo de estos espíritus y combatiendo en tiempo real con otros Yo-Kai. Un estilo de juego que ya se disfrutó en una de las tareas secundarias de Yo-Kai Watch 2, y que a nosotros nos recuerda un poco a los Pokémon Rumble. El juego cuenta con 25 jefes finales (las batallas con ellos serán espectaculares, con la cámara siguiendo de cerca a nuestro Yo-Kai) y modo online, y ha salido a la venta en dos versiones. El primer Yo-Kai Watch llegará a España en el 2016.



Lanzamiento en Japón: 11 de julio

YA EN JAPÓN

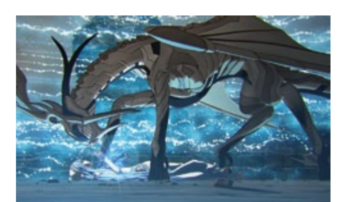
Estos juegazos se venden en el mercado nipón. ¿Cuáles de ellos llegarán a Europa?



Xenoblade Chronicle X (Wii U) Monolith
Fecha europea: **diciembre**



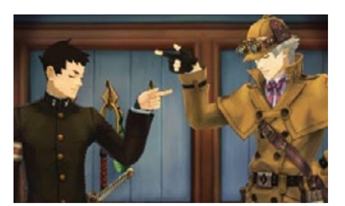
Dragon Quest VII (3DS) Square Enix
Fecha europea: **sin confirmar**



Fire Emblem Fates
(3DS) Intelligent Systems
Fecha europea: **2016**



Bravely Second End Layer (3DS) Square Enix
Fecha europea: **2016**



The Great Ace Attorney
(3DS) Capcom
Fecha europea: **sin confirmar**

LOS MÁS ESPERADOS DE FAMITSU

Los juegos más esperados por los lectores de la popular revista japonesa Famitsu en consolas Nintendo, por este orden.



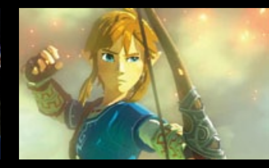
1. **Dragon Quest VIII** (3DS)
Compañía: **Square Enix**



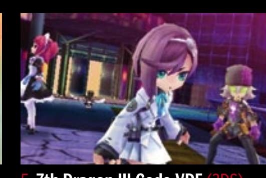
2. **Monster Hunter X** (3DS)
Compañía: **Capcom**



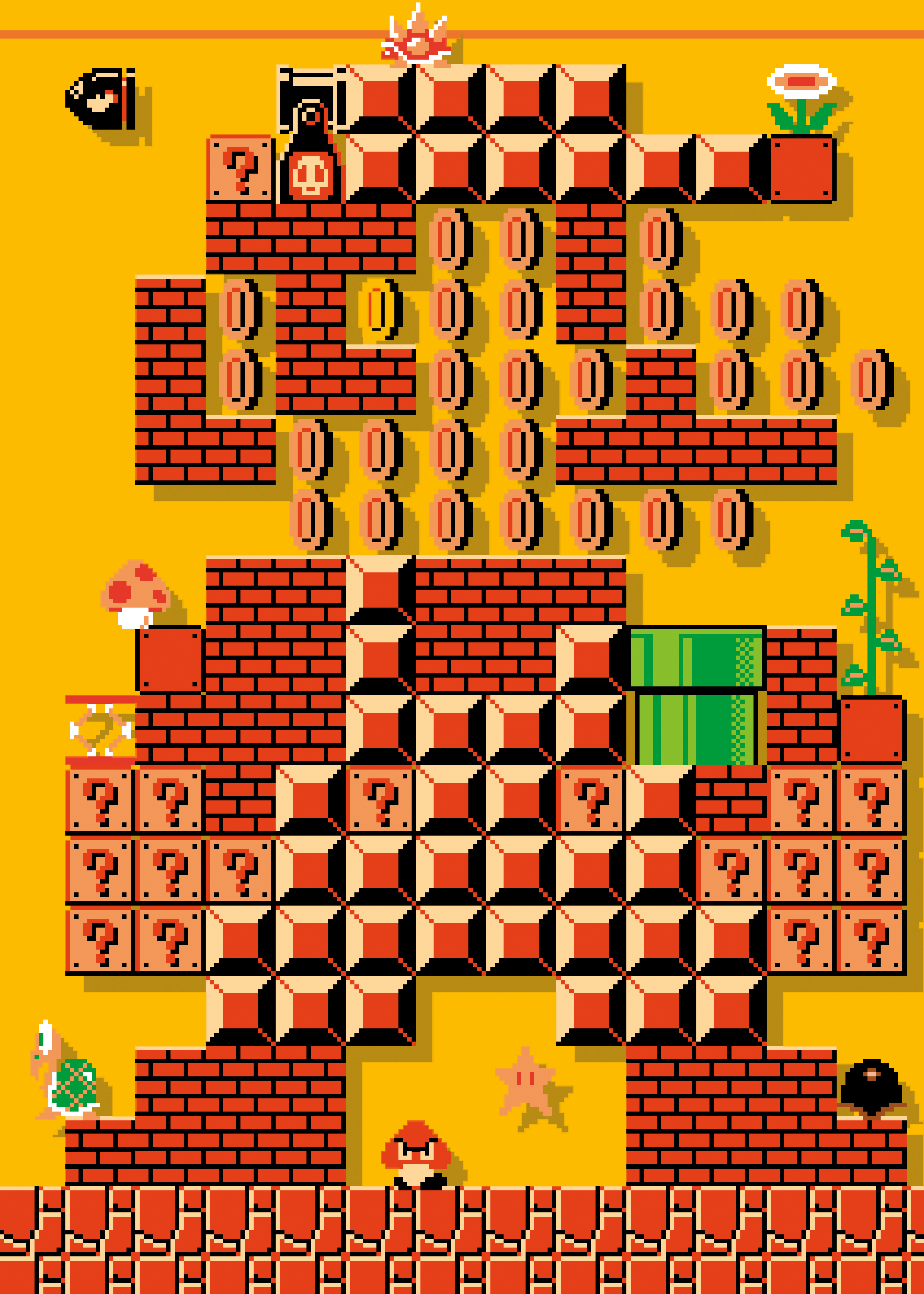
3. **Super Robot Wars BX** (3DS)
Compañía: **Bandai Namco**



4. **The Legend of Zelda** (Wii U)
Compañía: **Nintendo**



5. **7th Dragon III Code VDF** (3DS)
Compañía: **SEGA**



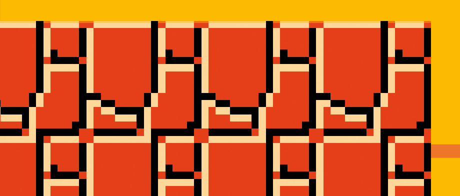


30TH

SUPER MARIO BROS.

¡FELIZ CUMPLEAÑOS, SUPER MARIO!

El 13 de septiembre de 1985, Nintendo lanzó en Japón Super Mario Bros. para Famicom, y el mundo no volvió a ser el mismo. El juego más influyente de la historia cumple 30 años, y ahora lo celebramos todos juntos: estas son las felicitaciones que vosotros, los fans, le habéis dedicado en HobbyConsolas.com







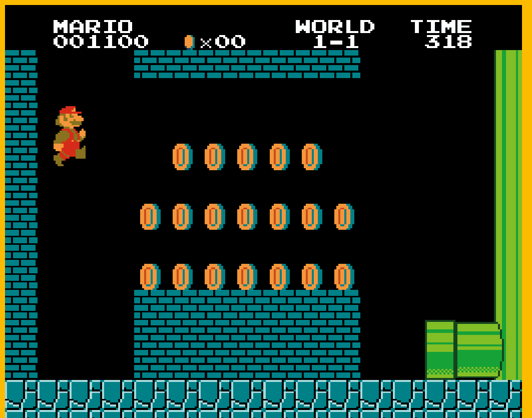


Ese toque gamberro

por J.A.D.V.

Algo había en el oxígeno de aquel entonces, de lo contrario no me explico el tsunami creativo que invadió esa época (cine, música, cómics y por supuesto videojuegos). En el caso de los videojuegos, está claro que la industria tuvo un antes y un después gracias a una gran compañía y su personaje más famoso: **Nintendo** y **Mario**.

Yo también me inicié con **Super Mario Bros.**, el primer juego que logré dominar y terminar. Si tengo que escoger un Mario, me quedo con **Super Mario Bros. 3**: secuela directa del mítico Super Mario Bros. Tenía una madurez y un toque gamberro que extrañé en juegos posteriores (lo siento Super Mario World y Mario 64, pero **el mundo 8** con Bowser y su armada de tanques y naves sobre ríos de lava no tienen comparación: ¡Mario 3 es un juego como la copa de un pino!). ¡Felicidades por tu aniversario, Mario! ¡A celebrarlo con pizza, spaghetti, lasagna y Ravioli!





De padres a hijos

por Tron

¡Muchas felicidades Mario! Llevas 30 años acompañándome. Te conocí siendo un canijo en las máquinas arcade, primero lidiando con aquel **gorila mosqueado**, y después en tu propio juego. Con mi primera consola, la NES, dimos esos primeros pasos de revolución en el sector del videojuego. Te disfruté con los tres Super Mario Bros. Después vino otra época: **la de SNES**. Ya estábamos algo más crecidos, menudo debut tuviste al lado de aquel dinosaurio con hambre voraz. También te dio por motorizarte y tener carreras loquísimas. Qué días de diversión...

Ya mayor de edad, volví a ser fiel a Nintendo con la N64. Ese cambio a las 3D fue **una de las experiencias** de mi vida. Sigo disfrutándote y sigues haciéndome revivir mi infancia. Hoy yo regalo tus juegos y te presento a unas personas muy queridas: **mi hijo y mis sobrinos**. La historia se repite.

Martín Martín

"Mi primer Mario fue New Super Mario Bros. en la DS de un amigo. Mario se convirtió en mi saga favorita".

kvk

"New Super Mario Bros. Wii tiene todo lo que me gusta de la esencia de Super Mario Bros. con gráficos mejorados y el añadido de jugar con 3 amigos".



Martax Oller

"Mario, 30 años no son nada. Gracias por recordarnos a todos que la fontanería no tiene límites".

Garchu

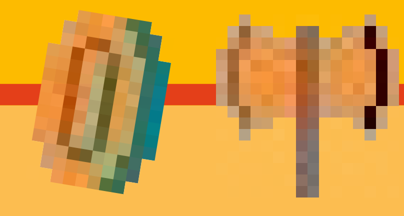
"Todo comenzó con una Game & Watch y no tiene final. Me planteé ponerle a mi hijo tu nombre pero perdí la apuesta al piedra, papel o tijera".



En blanco y negro

por Jargonnen

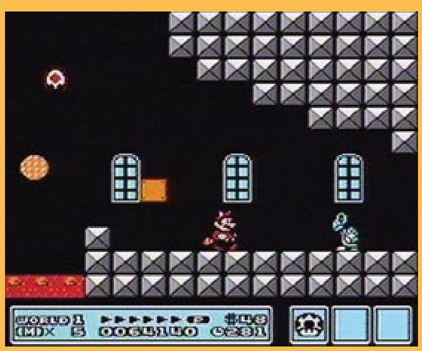
La primera vez que jugué un Mario fue a **Super Mario Land** de la Game Boy clásica. Yo venía de las Game & Watch, y cuando vi que al avanzar cambiaba la pantalla, me explotó la cabeza... más aún cuando mi amiga cambió el cartucho y puso otro juego. Tardé en conseguir la GB, pero SML se convirtió en mi juego favorito para siempre.



EL LEGADO DE SUPER MARIO:

Las aventuras de plataformas

Super Mario Bros. es el videojuego de plataformas **más influyente de todos los tiempos**: el salto como medio para acabar con los enemigos, **power-ups** que cambiaban nuestra manera de jugar los niveles, secretos como **caminos alternativos y objetos ocultos**... Unas mecánicas que fueron más allá de las plataformas y alcanzaron a todos los juegos de aventuras. Desde entonces, los juegos de plataformas de Mario han sido siempre el referente en el que se ha mirado el género. En concreto, **Super Mario Bros. 3**, **Super Mario World**, **Super Mario 64** y **Super Mario Galaxy** son simplemente insuperables en sus respectivas propuestas, y aclamados entre los mejores juegos de todos los tiempos.



Super Mario Bros. 3 (NES, 1988) pulió la fórmula del primer Super Mario mejorando jugabilidad, variedad y gráficos. Obra maestra.



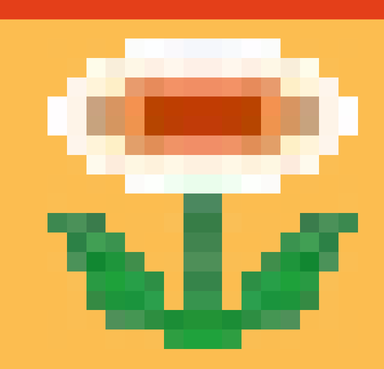
Super Mario World (SNES, 1990) es el culmen de los juegos de plataformas 2D. Muchos opinamos que no ha sido superado en su género.



Super Mario 64 (N64, 1996) fue el salto de Mario a las tres dimensiones. Se adelantó a su época y marcó a todos los juegos posteriores.



EL LEGADO DE SUPER MARIO: Rey de todos los géneros



La popularidad de Mario creció enormemente en la segunda mitad de los años 80, así que Nintendo se decidió a convertir al personaje en protagonista de juegos de otros géneros. El primero fue **Pinball** (NES, 1984). Ese mismo año, Mario protagonizó su primer juego deportivo, **Golf** (NES). Pero fue en 1992 cuando hizo historia con **Super Mario Kart** (SNES), juego que creó todo un subgénero dentro de los juegos de velocidad: power-ups geniales, multijugador, diseño de circuitos brillante... La serie **Mario Kart** es hoy por hoy tan querida y exitosa como las aventuras plataformeras de Mario. Otro género donde ha brillando ha sido el rol (con las series **Mario & Luigi** y **Paper Mario**) o como luchador en los **Super Smash Bros.**



Super Mario Kart supuso una revolución en los juegos de carreras, gracias a su modo para dos jugadores y a la inclusión de power-ups.



Paper Mario (N64, 2000) fue el primer juego de rol de Mario que llegó a Europa. Inauguró una subserie que ha continuado hasta hoy.



Super Smash Bros. ha tenido a Mario como uno de sus luchadores estrella en sus cuatro entregas. ¡No podía ser menos!



Feliz AniverMario

por Juan Ronda

Aunque empecé con Super Mario Bros, **Super Mario World** me fascinó por su colorido, sus secretos, su mapeado y por **Yoshi** (iprrrom!). No recuerdo cuántas veces lo jugué... y poco después probé Super Mario Kart, su diversión me hacía jugar una y otra vez. Super Mario 64, Paper Mario, Super Mario All Stars, Super Mario Galaxy... he jugado a muchos. Mario, eres un icono, pero sobre todo por tu **versatilidad**.

Kenshin0

"El colofón fue tu llegada a N64. No hacen falta palabras. Enloquecí. Desde entonces te he seguido infatigable".

Ferminillo

"Cuántos videojuegos se han convertido en arte mientras sus programadores hacían descansitos con tus juegos".



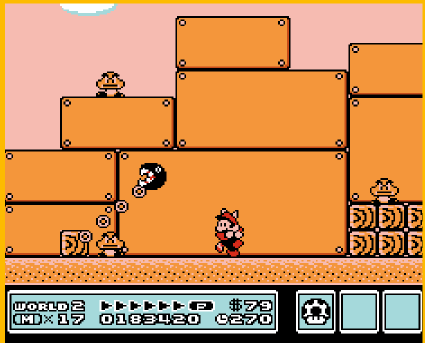
Ared

"Hay pocos sonidos que despierten en mí tantos recuerdos como ese simple "TO-LÍN" del Nintendo presents de Super Mario World de SNES".

Carlos Capellán

"Ninguna otra saga cuenta casi todas sus entregas por obras maestras, títulos que marcaron un punto de inflexión".





Pasión por Super Mario

por Zutxo

Nací en 1987. No sabría decir cuál fue mi primer Mario, pero sí recuerdo que debajo de mi casa había un salón recreativo con una máquina que tenía un listado de juegos, y entre ellos estaba el grandioso **Super Mario Bros. 3** (para mí el mejor de todos). No recuerdo si fue en esa máquina o si fue en casa de mis primos donde descubrí al rey de las plataformas, aunque aún a día de hoy lo que mejor recuerdo es cuánto lloré a mis padres para que me compraran una **NES**. Lloré tanto que hasta mi vecina me dio una pegatina de Mario con una NES en brazos. La puse corriendo en la nevera a pesar del mosqueo de mi madre. Tiempo después me la regalaron, y lo primero que hice fue comprar Super Mario Bros. 3. Hoy me he hecho con **una nueva NES** y en cuanto consiga de nuevo el SMB3 pienso dejarme los ojos jugando. Gracias a Mario (y al salón recreativo de debajo de mi casa) descubrí la pasión que llevo años disfrutando.





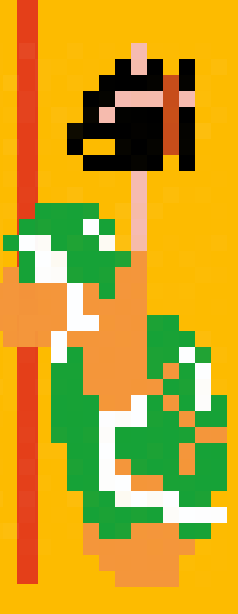
Mario en 3D

Pedro Zabala

Descubrí la franquicia Super Mario en la NES gracias al regalo que me hicieron mis padres el día de mi comunión: el **Nintendo Action Set**. Recuerdo que pasé muy buenos ratos jugando a Super Mario Bros. junto a mi padre. Podría decir que fueron mis inicios en el mundo de los videojuegos.

Sin embargo, no sería hasta el verano de **1997** cuando descubriría mi videojuego favorito de Mario: **Super Mario 64**. Vendí la consola PlayStation, que por aquel entonces tenía, sin el consentimiento de mis padres, con el claro objetivo de comprar la Nintendo 64 y el Super Mario 64. Aún recuerdo aquel verano con mucha ilusión. Super Mario 64 hizo que mi pasión por los videojuegos llegase a su paroxismo.

Por todos aquellos maravillosos recuerdos que conservo, deseo de todo corazón que la franquicia Super Mario siga entre nosotros durante muchísimos años más.











Libertad nunca vista

por Lorenooki

Quién no recuerda ese famoso "It's me, Mario" de **Super Mario 64**. Yo jugué por primera vez a Super Mario Bros. en una NES de un amigo, pero mi primer contacto profundo con Mario fue con el prodigioso Super Mario 64. Jamás olvidaré ese maravilloso regalo de verano que me hicieron mis padres y marcó mi infancia. Ese **mundo libre** por el que pasear era algo novedoso, nunca visto. No era sólo conseguir las estrellas, bastaba con dedicarse a recorrer **el castillo de Peach** o cualquiera de los mundos observando todos los detalles. Podía pasarme horas corriendo, haciendo piruetas, saltos laterales, deslizándome, persiguiendo vidas que salían de los arboles o cazando al conejo del sótano. Doy gracias a Nintendo por unas tardes infantiles maravillosas, llenas de recuerdos. Y lo mejor de todo es encender hoy en día mi Nintendo 64, ver las **120 estrellas** y seguir jugando con la misma ilusión que hace 18 años.





Otra galaxia

por Repartija

Mi primer videojuego de Mario fue **Mario & Luigi Superstar Saga** para Game Boy Advance. Me lo regalaron mis abuelos en Navidad hace más de una década. El carisma de Mario me enganchó desde el primer momento y, a partir de entonces, seguí jugando a otros juegos de la franquicia, pero ninguno me impactó tanto como **Super Mario Galaxy**. Sin duda, el mejor juego de Mario que he jugado hasta la fecha, con un uso del mando de Wii muy preciso y con una duración y diversión prácticamente ilimitada. Desde entonces mi afición por este personaje siguió subiendo con juegos como la secuela **Super Mario Galaxy 2** o **Super Mario 3D Land**, entre muchos otros. Lo que más he valorado de todos estos juegos es su capacidad de entretener tanto en partidas cortas y a jugadores inexpertos como en sesiones largas jugadas por ¨gamers". Eso es lo que más me gusta de este personaje. Felicidades, fontanero.

Drakemo

"La primera vez que jugué con Mario fue en el verano de 2003 con mi juego favorito, el que me hizo nintendero: Super Mario Sunshine".

Gonzalink

"Mario, me haces feliz con tus juegos, que me sumergen en un mundo donde no hay maldad, sólo alegría y colores como los del arcoíris".

Roberto
"La verdadera ilusión por Mario surgió cuando probé el Super Smash Bros para N64. Entonces empecé a jugar a todos los juegos de Mario".

Brunin73
"Star Wars, Los Goonies, Indiana Jones... y una amalgama de píxeles que pretendían ser un fontanero. Una referencia viva de los 80".



Colección estelar

por Victor90_17

Mi primer Super Mario fue **Super Mario All Stars**. Con 5 añitos descubrí un mundo de fantasía que me fascinó. Desde el clásico Super Mario Bros. (el más difícil) pasando por Super Mario Bros. 2 (diferente, pero que me encantaba igual) hasta el mejor, Super Mario Bros. 3. Desde entonces he jugado a todos los Super Mario sin dejar de soñar con ese mundo de fantasía que me fascinó con 5 añitos, el **Reino Champiñón**.

EL LEGADO DE SUPER MARIO:
Mario multimedia

Icono cultural al que muchos sitúan a la altura de Mickey Mouse, Mario inspira anualmente todo tipo de **merchandising**. Su paso el mundo audiovisual no ha sido tan brillante: se convirtió en personaje de dibujos animados en la serie **Saturday Supercade (1983)**, en la que cada capítulo estaba formado por episodios breves protagonizados por héroes de videojuegos, y el fontanero aparecía en los de Donkey Kong. Más popular fue **The Super Mario Bros. Super Show! (1989)**, en la que se mezclaban secuencias de animación con otras que mostraron al primer Mario de imagen real: **Lou Albano**, actor y exluchador de wrestling. Después, hubo dos series de animación más, **The Adventures of Super Mario Bros. 3 (1990)** y **Super Mario World (1991)**, y la película de 1993 **Super Mario Bros.**, con Bob Hoskins en el papel del fontanero. El futuro promete ser más brillante, pues Nintendo quiere que sus personajes protagonicen nuevos proyectos audiovisuales. Entre los rumores, una futura película de animación 3D de Mario...

El debut de Mario en la TV fue junto a Pauline. Perseguían a Donkey Kong en los capítulos de la serie Saturday Supercade.

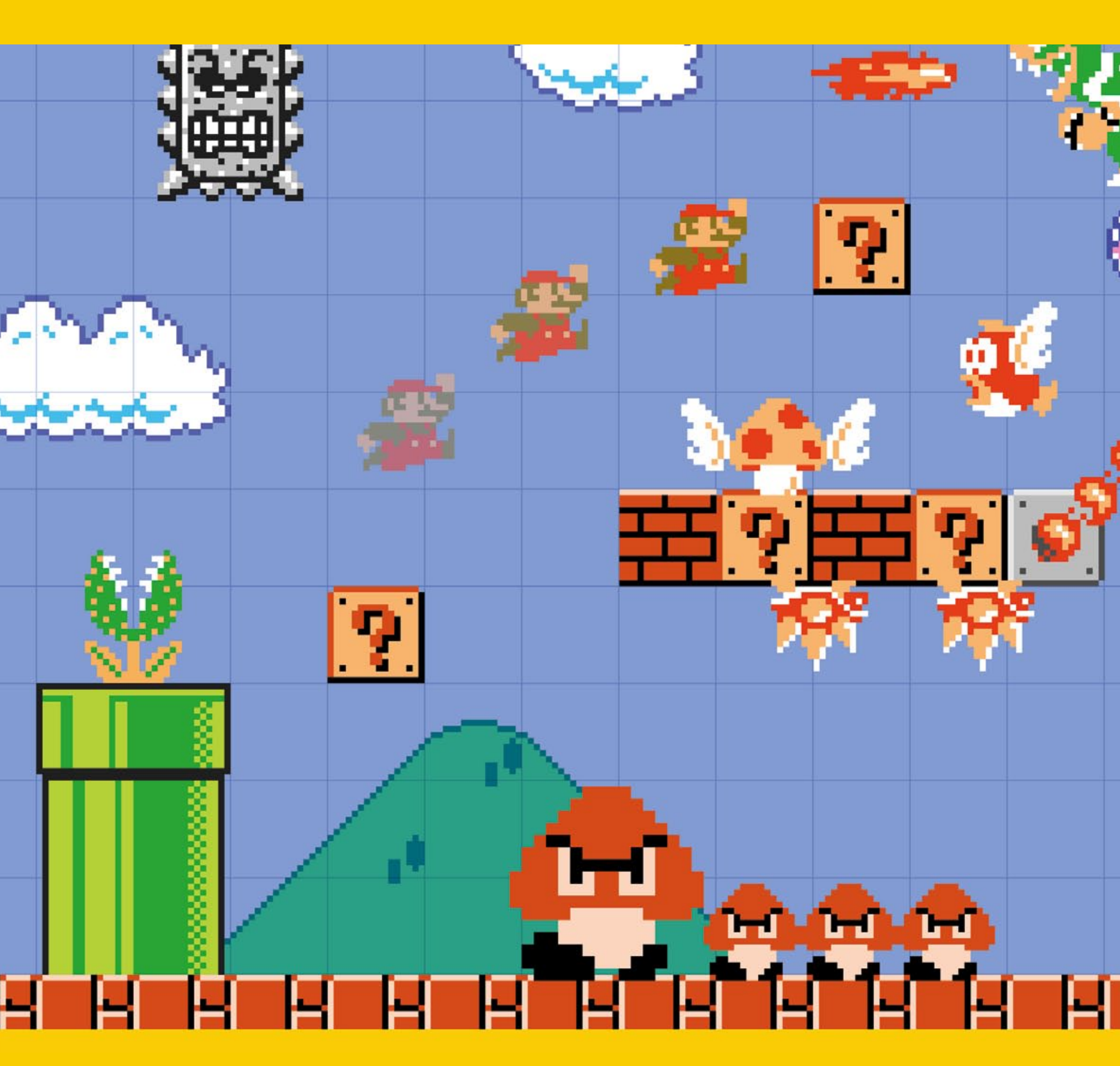




Lou Albano (Mario) y Danny Wells (Luigi) fueron los primeros actores en encarnar a los hermanos en The Super Mario Bros. Super Show!



Super Mario Bros., La película, tuvo aciertos, como los protas Bob Hoskins y John Leguizamo, pero no representó bien el universo del personaje.



SUPER MARIO MAK

VAMOS A CELEBRAR EL ANIVERSARIO de Super Mario Bros. con un título para Wii U que nos permitirá crear, compartir y jugar.



ER™

NINTENDO
WII U
PLATAFORMAS

Nintendo confía en ti, querido jugador. Tanto, que va a entregarte la llave de su tesoro más preciado. Tras tres décadas diseñando **los mejores juegos de plataformas** e inventando multitud de situaciones que luego todos los demás imitaban, la Gran N te da las herramientas para que la magia la hagas tú: un juego que te permite **editar niveles de Super Mario**, de una manera que será revolucionariamente sencilla y a la vez estará llena de posibilidades. Y luego puedes compartirlos con el mundo entero. Pero esto no solo va de editar: también **va de jugar**, y mucho. De hecho, será un juego infinito.

Crea y juega, o al revés

Imagínate disfrutando de una partida de **Super Mario Bros.** y que, de repente, das a la pausa y empiezas a quitar o poner cosas en el escenario. Eso harás en Super Mario Maker: usando el **stylus** sobre **la pantalla táctil** del Wii U Gamepad, desplegarás un menú que mostrará enemigos, objetos y power-ups de los plataformas 2D de Mario. Cada elemento visto en Super Mario Bros., Super Mario Bros. 3, Super Mario World y New

Después de tres décadas jugando con Mario, ahora vamos a diseñar los niveles por los que luego manejaremos al fontanero.

Ideas muy locas

Nintendo va a romper sus propias reglas en Super Mario Maker, permitiendo que coloquemos a enemigos en situaciones nunca vistas, o que usemos objetos de forma diferente. Da rienda suelta a tu imaginación y aprovecha para sorprender a todo aquel que juegue tus niveles.



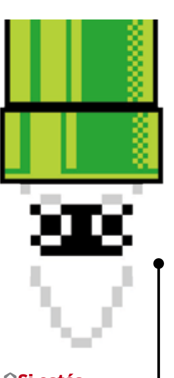
Un caparazón de Pinchón colocado como un casco en la cabeza de Mario puede ser ideal para atacar a los malos desde abajo.



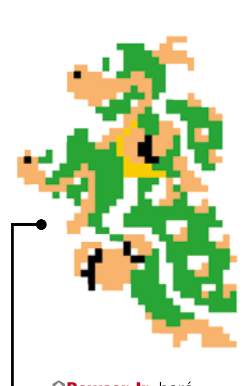
El vehículo volador de Bowser ahora estará disponible como un objeto más... para que nuestro Mario haga buen uso de él por los niveles.

Colocar enemigos unos sobre otros estará a la orden del día... qué mona esta montaña de koopas.

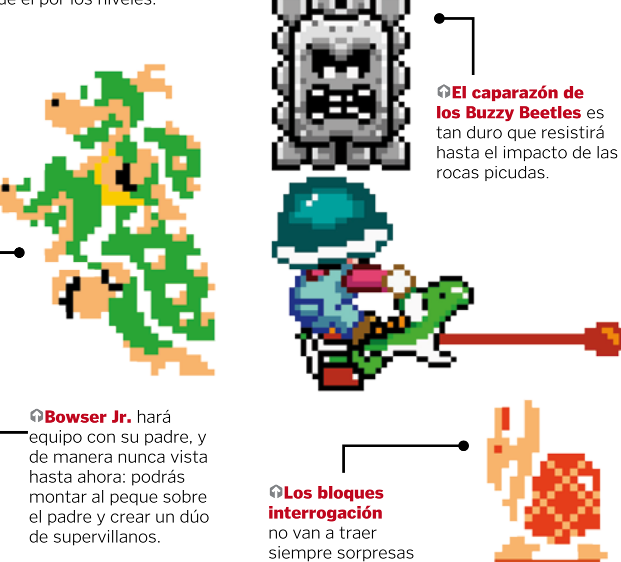




Si estás acostumbrado a que de las tuberías salgan plantas piraña, cambia el chip. Ahora puedes esperarte cualquier enemigo.



Bowser Jr. hará equipo con su padre, y de manera nunca vista hasta ahora: podrás montar al peque sobre el padre y crear un dúo de supervillanos.



El caparazón de los Buzzy Beetles es tan duro que resistirá hasta el impacto de las rocas picudas.

Los bloques interrogación no van a traer siempre sorpresas positivas: cuidado no vayan a ocultar enemigos.



Prueba a atar un Chomp Cadenas a cualquier enemigo, y le convertirás en algo mucho más peligroso. ¡Y cuidado si le liberas!



Un cañón de Bill Balas colocado sobre una Floruga es... ¡un cañón móvil! Y, si le pones un Kamek encima, ya la lías.

PODRÁS CREAR NIVELES O SOLO JUGAR LOS QUE VENDRÁN DE SERIE, O A LOS QUE TE BAJES CREADOS POR OTROS JUGADORES

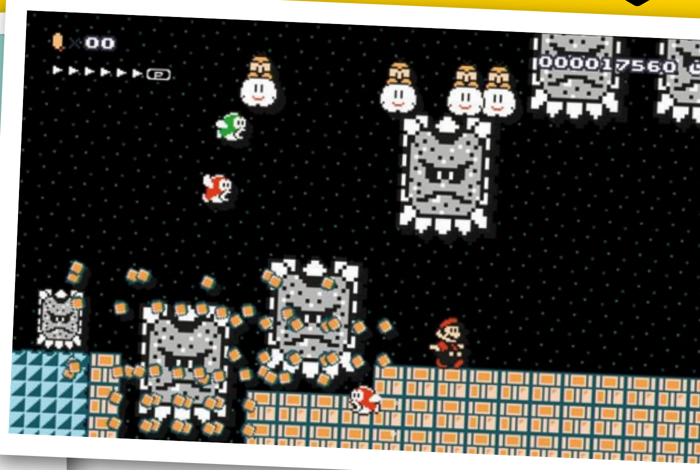
Super Mario Bros. U estará a tu disposición: desde **Yoshi** a **Bowser**, pasando por un aluvión de power-ups. Y con la misma facilidad con la que pasamos **de editar a jugar** (es decir, una pulsación de botón), cambiamos la estética de todo lo que vemos en pantalla, eligiendo entre las de los cuatro juegos mencionados. Pasaremos de los **sprites de 8 bits** a los **gráficos poligonales** en una fracción de segundo. ¡Un viaje en el tiempo por tres décadas de la historia de los videojuegos!

Reimaginando a Mario

Pero Super Mario Maker no solo va a recuperar la historia del fontanero: nos va a ofrecer cosas sorprendentes, muchas de ellas aún no reveladas por Nintendo. Ya se sabe que habrá **un nuevo "power-up"**, de momento conocido como "Champiñon Luigi", que transformará a Mario en una versión más delgada de sí mismo de aspecto aún no desvelado. Y podremos jugar con **otros héroes nintenderos**... ¡con 99 en total! Sí, usando todas las figuras amiibo y alguna de las nuevas tarjetas amiibo, el sprite de Mario cambiará por el de una versión de 8 bits del personaje en cuestión. ¡Saltarás











No menosprecies la opción de cambiar de la estética de los niveles en cualquier momento: es un puntazo gráfico enorme.

Todas las ediciones

El juego sale a la venta el 11 de septiembre, dos días antes del aniversario de Super Mario Bros., en tres ediciones. Todas llevan el libro de arte y dos de ellas uno de los amiibo conmemorativos, que próximamente se venderán por separado.



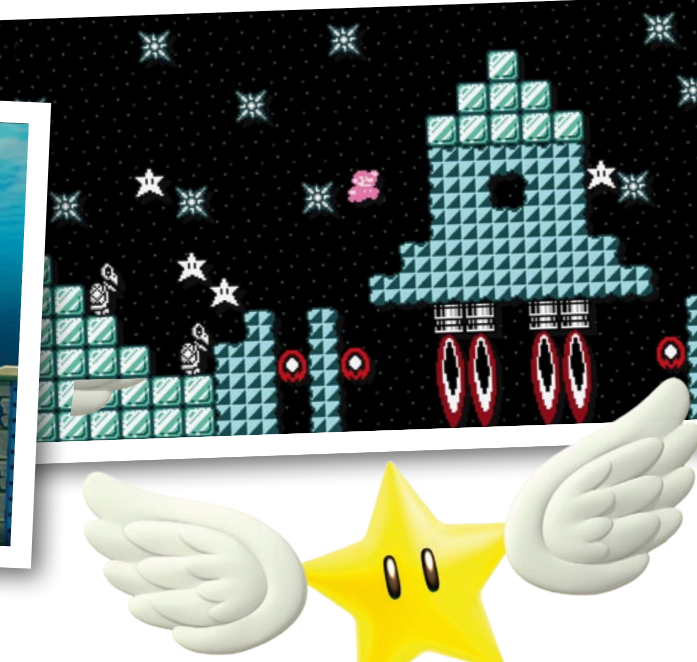
El pack básico incluirá el juego y el libro de arte con ideas para crear niveles en esta bonita caja.



Este pack añade el amiibo clásico (marrón y rojo, como en Super Mario Bros.) conmemorativo del aniversario, ademas del juego y el libro.

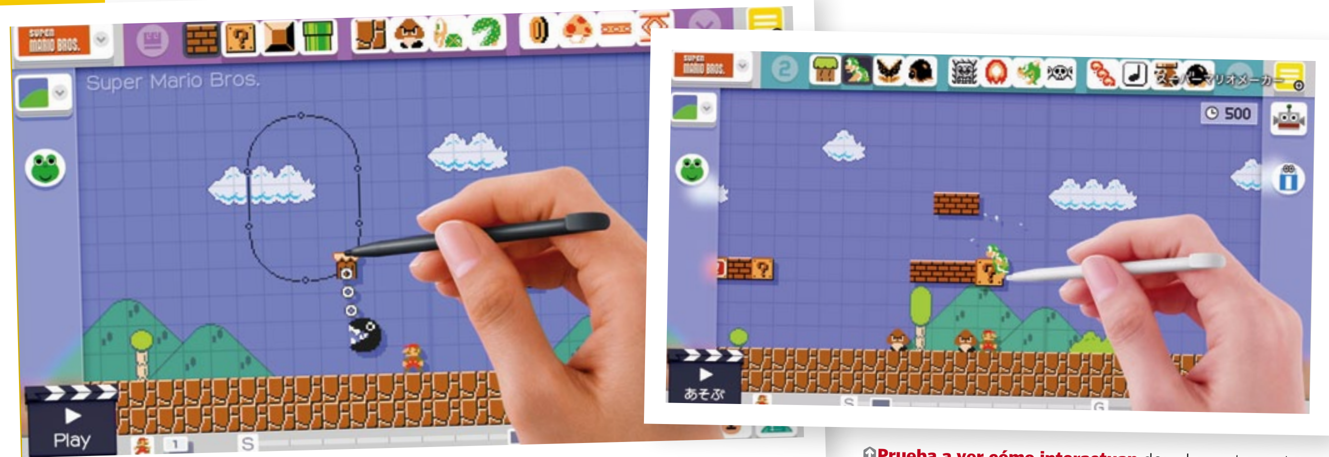


El pack definitivo incluye la Wii U, el juego, el amiibo y el libro de arte. Es absolutamente imprescindible si no tienes aún la consola.

Crear es fácil

Olvida cualquier editor de niveles que hayas visto en un juego. El de Super Mario Maker será instantáneo, pasando de edición a juego con una sola pulsación y cambiado el estilo gráfico con igual facilidad. En el fondo, editar también será una forma de jugar. De Nintendo solo podíamos esperar que cada instante de la experiencia fuera divertida.



Desplegar los menús de la parte superior, seleccionar enemigos u objetos y colocarlos estará "chupao" gracias al stylus y la pantalla táctil del Wii U Gamepad.

Prueba a ver cómo interactuan dos elementos entre ellos, puedes llevarte sorpresas... Por ejemplo, esconde enemigos en bloques con interrogación.

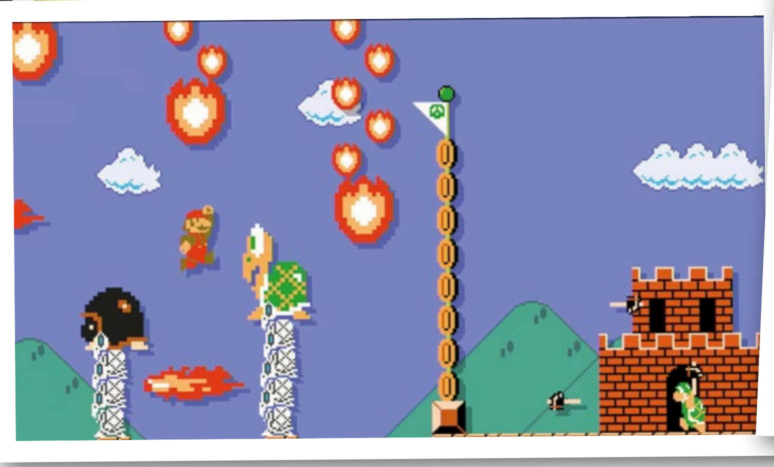


Seleccionar un grupo de casillas nos permitirá mover en bloque todos los elementos que haya en ellas.



Dispondremos de guías para no tener que calcular "a ojo". Por ejemplo, aquí vemos a qué distancia puede saltar Mario para que no creemos abismos imposibles de superar.







VA A NACER UNA COMUNIDAD GLOBAL DE CREADORES Y JUGADORES DE MARIO COMO NUNCA ANTES. UN SUEÑO PARA LOS FANS.

con la forma de Link, o de Bowser, o de la Entrenadora de Wii Fit! Y, si esto te parece una locura, prepárate para cosas como **enemigos escondidos** en bloques interrogación o goombas flotando en los niveles submarinos.

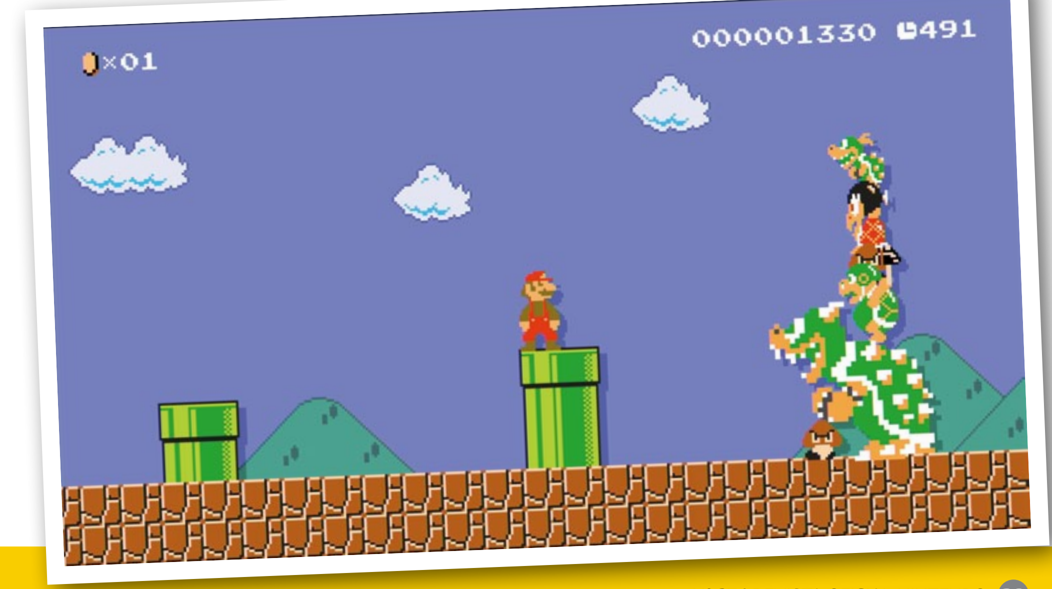
El Mario definitivo

Si no te apetece crear, en Super Mario Maker vas a poder jugar durante una vida entera. Aún no sabemos cuántos modos tendrá, pero se ha revelado uno llamado 100 Marios Challenge: dispondremos de **100 vidas** para acabar una serie de desafíos. Y, por cierto, este modo nos servirá para desbloquear los sprites 8 bits si no tenemos las figuras amiibo. Nintendo ha prometido que el juego traerá de serie niveles diseñados por ellos, aunque aún no parece que vaya a haber modo Historia como tal. Pero, en cualquier caso, te esperan **tantos niveles** como quieras bajarte de entre los que suba la comunidad mundial. Podrás buscarlos por su nivel de dificultad, por su diseñador o en función de la nota que les den los jugadores. Super Mario Maker lo crearemos entre todos. ¡Qué mejor **homenaje** al más grande personaje de videojuegos de la historia.



Será posible esconder monedas en objetos que no sean bloques, como los cañones de los Bill Balas.

Ponle alas de koopa a un champiñón y harás que Mario corra y salte como loco para intentar atraparlo antes de que vuele...



#masmadera3DS

La portátil vive una edad dorada... ¡otra vez! 3DS recibirá en los próximos meses la mejor selección de lanzamientos de su historia. Disfruta hoy de Little Battlers eXperience, y vete preparando para estas maravillas.



Dragon Ball Z **Zelda Tri Force Heroes** Animal Crossing HHD YO-KAI WATCH Pokémon Mundo Megamisterio

Extreme Butoden será el primer juego de Dragon Ball que salga para 3DS en occidente. Un maravilloso juego de lucha 2D que repasará siete sagas del inolvidable manga.

Dragon Ball Z
Extreme Butoden

La batalla definitiva de los Súper Saiyanos.

- **BANDAI NAMCO**
- **16 DE OCTUBRE DE 2015**

Dragon Ball vuelve a estar en boca de todos debido a los nuevos capítulos estrenados en Japón, y este juego de **lucha 2D** será perfecto para recordar toda la serie por su increíble modo historia, que abarcará **siete sagas**: Saiyan, Frieza, Cell, Buu, Battle of Gods, Broly y Bardock. Tendremos **20 luchadores** y más de 100 personajes de apoyo a los que invocar para ataques especiales.

Centrándonos en las batallas, el juego se olvidará de personajes poligonales y volverá a los **sprites 2D** de los clásicos juegos de lucha de Dragon Ball, pero detalladísimos y perfectamente animados. Lucharemos **por parejas**, dando el relevo entre nuestros dos personajes siempre que queramos. Cada uno tendrá sus propios combos y especiales, que podremos anular con los correspondentes **counters**, representaciones de los míticos choques de energía tan típicos de Dragon Ball. Por supuesto, el juego incluirá **batallas multijugador**, aunque solo en red local.

¿Que queréis más? Pues ¿qué tal un pack con una **New Nintendo 3DS** con cubiertas intercambiables del juego y dos títulos preinstalados en la memoria: este Extreme Butoden y el mítico Dragon Ball Z: Super Butoden 2 de Super Nintendo? ¿Algún fan de Dragon Ball en el universo podrá resisterse?

HABRÁ 20 LUCHADORES, MÁS DE 100 PERSONAJES ASISTENTES Y REPASARÁ TODA LA HISTORIA DE DRAGON BALL

Los combates serán por parejas, pudiendo dar el relevo siempre que queramos y hasta realizar ataques combinados.





Zelda
Tri Force Heroes

La unión hace la Trifuerza.

- NINTENDO
- 23 DE OCTUBRE

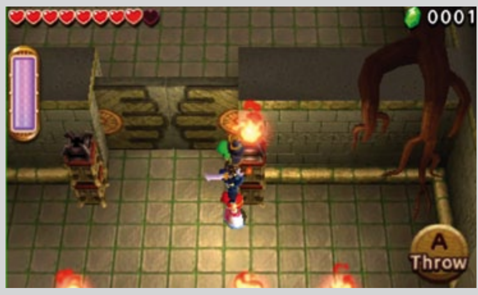
Fans de Zelda, estamos de enhorabuena: este mismo año vamos a disfrutar de uno de los títulos más especiales de la historia de la serie. En solitario o con otros dos amigos en red local u online, convirtiéndolo en una experiencia única: **superaremos mazmorras** comunicándonos a través de un sencillo sistema de iconos disponible en la pantalla táctil, y la clave será combinar las habilidades de cada Link, que variarán... ¡según su traje! Habrá decenas de vestimentas, cada una con sus características. Por ejemplo, **el traje de Kokiri** permitirá lanzar flechas en tres direcciones a la vez, con el de **Goron** caminaremos sobre lava sin sufrir daño, otros nos servirán para arrojar bombas, o bumeranes, o para regenerar nuestra barra de corazones (que, por cierto, será compartida para los tres Links). No habrá mundo abierto, aunque si más escenarios aparte de las mazmorras, como un pueblo o un castillo, pero el juego aportará aire fresco a la mítica franquicia, porque sus creadores han dejado **volar su imaginación** con nuevos puzles.

Los trajes dotarán a los Link de diferentes habilidades, así que más vale que cada miembro del equipo elija el adecuado para superar la mazmorra.



TRI FORCE HEROES NO ES UN FOUR SWORDS: TENDRÁ MÁS SORPRESAS Y NUEVAS SITUACIONES Y LLEVARÁ LA COLABORACIÓN ENTRE JUGADORES A NUEVOS EXTREMOS MÁS DIVERTIDOS Y LOCOS.





Esto es un tótem: los tres Links subidos uno encima de otro. Será necesario para activar interruptores elevados o para acabar con ciertos malos, incluidos algunos jefes de mazmorra.



El argumento tendrá humor (en el mundo del juego todos estarán locos por la moda). El estilo gráfico será el de A Link Between Worlds.

+ JUEGOS 3DS

Más titulazos que llegarán en los próximos meses.



ANIMAL CROSING
HAPPY HOME DESIGNER

■ NINTENDO ■ 2 DE OCTUBRE

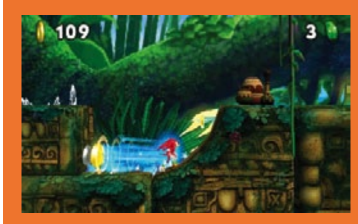
Decora las casas de cientos de habitantes del pueblo del Animal Crossing. Habrá miles de muebles para elegir y podrás cambiar detalles del exterior. Será compatible con las tarjetas amiibo, de hecho traerá una de relago.



CHIBI-ROBO!
ZAP LASH

■ NINTENDO ■ NOVIEMBRE DE 2015

El pequeño robot del 10 cm. se pasa a las plataformas con un juegos 2D en el que la clave está en el enchufe: el que lleva acoplado a su metálico trasero, y que usará como látigo, para balancearse o para activar interruptores.



SONIC BOOM
FUEGO Y HIELO

■ SEGA ■ INVIERNO DE 2015

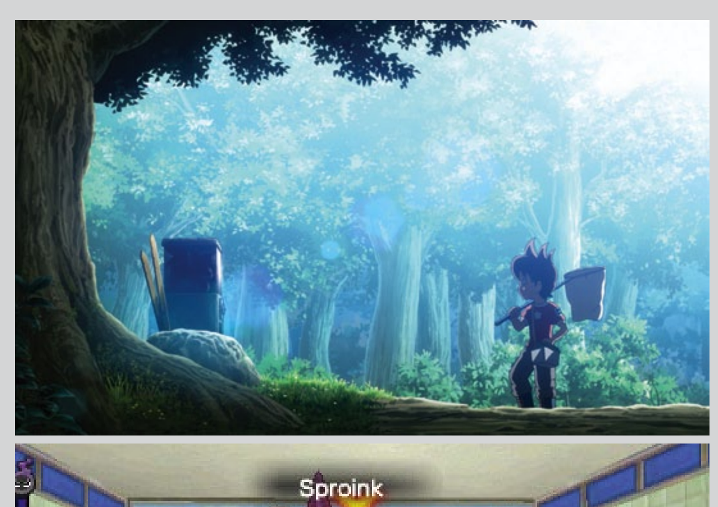
El erizo vuelve junto a Amy, Knuckles, Tails y Sticks al género que domina: las plataformas 2D. A las habituales habilidades de estos héroes se añadirán poderes de fuego y hielo para combatir a un nuevo villano, D-Fekt.

YO-KAI WATCH

Espíritus coleccionables.

- LEVEL-5
- 2016

A estas alturas, todo el mundo sabe ya que los creadores de **Inazuma Eleven** y **Little Battlers eXperience** han arrasado en Japón con este juego. Un título que lo tendrá todo: aventura, rol, escenas de anime de primerísima calidad y cientos de criaturas para coleccionar... en este caso, Yo-Kai, es decir, espíritus traviesos de todas las formas y tamaños. El prota va equipado con el Yo-kai Watch, **el reloj** que le permite detectar a los espectros. Después tendrá que enfrentarse a ellos con su propio equipo de seres sobrenaturales, y vencerlos para reclutarlos. En las batallas de YO-KAI WATCH dirigiremos un equipo de hasta **seis espectros**, aunque a la vez en combate solo participarán tres. En cada turno, podremos girar la ruleta en la que se colocan nuestros Yo-Kai para que otros entren en la batalla. Para ejecutar ciertos golpes a plena potencia superaremos **minijuegos táctiles**. Una manera perfecta de dar dinamismo a las batallas en un juego que, por otra parte, ofrecerá rol largo y profundo.





Los combates mostrarán a nuestro equipo de espaldas, enfrentados a los Yo-Kai de turno... o al Yo-Kai. A veces, uno solo pondrá en apuros a todo nuestro grupo.



LOS YO-KAI SERÁN DE TODO TIPO: PEQUEÑOS, ENORMES, CON ASPECTO ANIMAL O HUMANO... ALGUNOS HASTA DARÁN UN POCO DE MIEDO. NO OLVIDES QUE, AL FIN Y AL CABO, SON ESPECTROS.



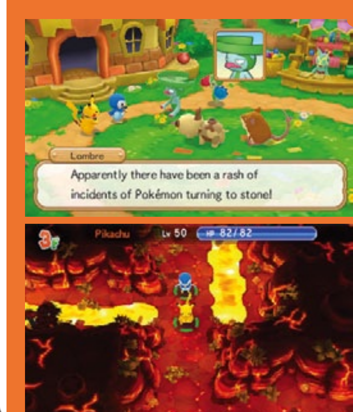
Como en todo juego de rol, además de combatir exploraremos un mundo lleno de personajes.



Este es Keita Amano, el chaval que encuentra el Yo-Kai Watch. Aún no se sabe su nombre en la edición europea.



El minino Jibanyan es uno de los primeros Yo-Kai que aparecen en el juego. Es el espíritu de un gatito que murio atropellado en plena calle.

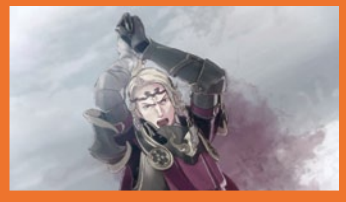


POKÉMON
MUNDO MEGAMISTERIOSO

■ NINTENDO ■ PRINCIPIOS 2016

La nueva entrega de la serie Mundo Misterioso volverá a convertirnos en un Pokémon que, junto a un equipo de amigos, explorará mazmorras generadas aleatoriamente. En el juego estarán los 720 Pokémon, pero al comenzar habrá que elegir a cuál queremos encarnar entre una veintena de ellos.

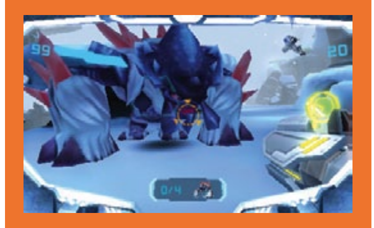




FIRE EMBLEM FATES

■ INTELLIGENT SYSTEMS ■ 2016

Dicen que será uno de los mejores, si no el mejor, juego del rol táctico de 3DS, y nosotros nos los creemos. El nuevo Fire Emblem será, en realidad, dos: llegará en dos versiones que narrarán paralelamente los mismos hechos, pero desde el punto de vista de dos bandos: una nación pacífica y otra que intenta conquistarla.



METROID
FEDERATION FORCE

■ NEXT LEVEL ■ 2016

El retorno al universo de Metroid Prime no lo viviremos esta vez dentro de la armadura de Samus, sino en la piel de un equipo de cuatro soldados de la Federación que lucharán contra los piratas especiales. Se podrá jugar tanto en solitario como en modo cooperativo en red local y online.

Bravely Second
End Layer

Tres héroes y un destino

- **SQUARE ENIX**
- **2016**

Otro juegazo de rol, en este caso la secuela del muy apreciado **Bravely Default**. Los hechos se desarrollarán dos años y medio después del final del primer juego. Cuatro héroes (Tiz Arrior, Yew Geneolgia, Edea Lee y Magnolia Arch) se unirán en la búsqueda de Agnès Oblige, líder religiosa que ha sido raptada por el emperador Oblivion. De nuevo, las habilidades de los personajes se desarrollarán a través de **un sistema de profesiones**, que elegiremos con libertada y que alcanzará el número 30, lo que significa que habrá unas **300 habilidades**. En los combates podremos de nuevo acumular turnos para ejecutar más adelante ataques más poderosos, y además debutará una función para detener el tiempo, aumentando más las opciones estratégicas.

Otro elemento heredado de la primera parte será el apartado artístico, que mezclará personajes poligonales con **bellísimos escenarios** dibujados a mano. El juego ya está a la venta en Japón y ha sido bien recibido por crítica y público. Sus productores han anunciado que desean realizar una tercera parte, ¡ojalá llegue a completarse la trilogía!





Los combates se representarán con gráficos 3D que permitirán zooms y giros de cámara de lo más espectaculares.



SOBRE LA BASE JUGABLE DE BRAVELY DEFAULT, SE HA CREADO UN JUEGO CON MAS PROFUNDIDAD ESTRATÉGICA, MÁS PROFESIONES PARA LOS PERSONAJES E IGUAL BELLEZA ARTÍSTICA.



Los escenarios volverán a estar dibujados a mano, con un nivel de detalle digno de obras de arte.



Dos años y medio después de los hechos del primer juego, visitaremos nuevas zonas del mundo de Luxendrac.



Nuestro equipo será de cuatro personajes. Elegiremos su profesión entre 30, lo cual marcará sus habilidades en el combate.



HYRULE WARRIORS
LEGENDS

■ KOEI TECMO ■ PRIMER TRIMESTRE 2016

Triunfó el año pasado en Wii U, y ahora Koei Tecmo asume el reto de meter en 3DS las batallas de este juego, con decenas de enemigos en pantalla. Incluirá todos los modos y personajes del juego original más los contenidos descargables, y añadira a Tetra y el Rey de Hyrule de Wind Waker.





MARIO & LUIGI
PAPER JAM BROS.

■ NINTENDO ■ PRIMAVERA 2016

Dos universos chocan: Mario y Luigi (de los juegos de rol) y Paper Mario harán equipo en una mezcla de plataformas, rol y aventura con combates por turnos en lo que se nos exigirá habilidad para ejecutar los ataques. La capacidad de transformación de Paper Mario marcará la diferencia.



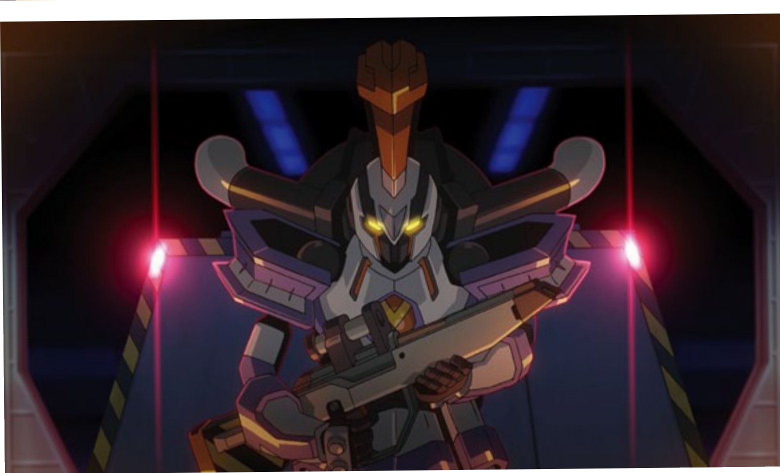
PROJECT X ZONE 2

■ BANDAI NAMCO ■ PRIMAVERA 2016

De nuevo, héroes de SEGA, Capcom y Bandai Namco se unen para protagonizar una juego de estrategia por turnos. Crearemos un equipo formado por varias parejas de personajes y unidades solitarias, con nombres tan míticos como Ken y Ryu, Chris Redfield y Jill Valentine o el mismísimo Phoenix Wright, que debuta en esta secuela.

Novedades



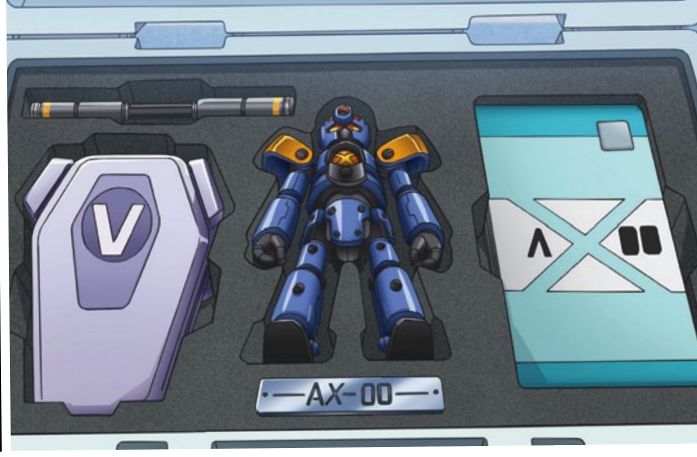









Al comienzo del juego, una mujer desconocida busca a nuestro protagonista Van Yamano para entregarle un misterioso maletín. Así empieza esta gran aventura.



En el interior del maletín hay algo muy especial: el AX-00, una figura LBX única en el mundo. Pero, ¿qué es lo que en realidad la hace tan importante?

Little Battlers eXperience

Más rol de los creadores de Inazuma Eleven, ¡esta vez con robots!




Género **Rol**
Compañía **Level-5**
Jugadores **1-6**
Precio **39,95 €**
www.nintendo.es



Argumento

Es el año 2050, y los chavales de todo el mundo disfrutan del hobby de los LBX (Little Battlers eXperience), unos robots en miniatura que pueden pilotar para librar combates entre ellos.

Ha tardado en llegar (en Japón salió hace tres años), pero ya lo tenemos aquí: otra de las creaciones de **Level-5**, la compañía que nos ha maravillado en las portátiles de Nintendo con juegos como **Inazuma Eleven**, **Profesor Layton** y **Fantasy Life**. Y ya os decimos que, si habéis disfrutado con los otros juegos de estos brillantes desarrolladores, no os equivocaréis con este título, el cual guarda muchos puntos en común con Inazuma (incluso aparece uno de sus personajes, a ver si lo detectáis cuando juguéis). En este juego de rol, nuestros protagonistas son chavales de instituto que aspiran a ser los mejores en su gran pasión... ¡los **combates entre robots** en miniatura!

Pasión por los LBX

Estamos a mediados del siglo XXI y la invención de unas nuevas figuras en forma de robot que caben en la palma de la mano, conocidas como **LBX** (Little Battlers eXperience), ha revolucionado el mercado de los juguetes. Lo que les hace especiales es que sus poseedores pueden pilotarlos mediante un control remoto y competir entre ellos en intensos combates. Al principio, las autoridades consideraron que los LBX eran peligrosos, pero gracias a los nuevos **cubiláteros** de cartón reforzado (en cuyo interior se libran las batallas) ahora todo el mundo puede disfrutar de ellos sin preocuparse. Aun así, hay quienes pretenden utilizar el enorme potencial de los LBX para llevar a cabo planes tan cuestionables como agresiones y atentados: la Nueva División Revolucionaria, una **oscura organización** que no duda en emplear la fuerza para lograr sus objetivos. Y ahí es donde entra el joven Van Yamano, el protagonista de la aventura, cuyo amor por los LBX es tan grande que no está dispuesto a permitir que nadie los use para ➲

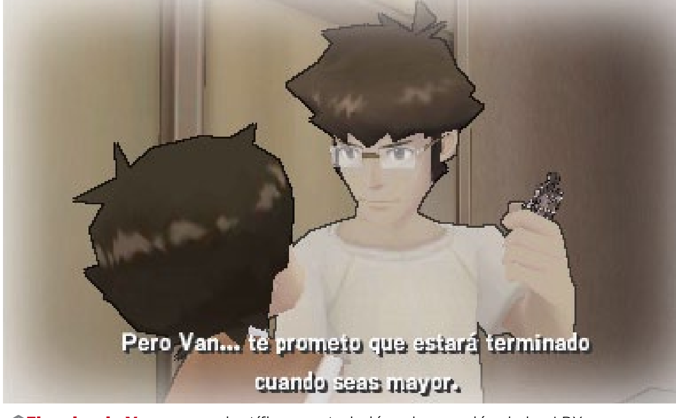


Ataques especiales

Al desarrollar a vuestros LBX desbloquearéis ataques especiales. Para usarlos, primero hay que golpear al enemigo lo suficiente para cargar energía en el eXómetro. Las armas en las que os especialicéis determinarán los ataques que aprenderá el LBX.



El Taller LBX Navarro es el punto de encuentro habitual de nuestros protas, y el lugar donde descubren los nuevos modelos de LBX. Aquí podéis comprar objetos.



El padre de Van era un científico que trabajó en la creación de los LBX, pero desapareció hace años en un trágico vuelo. Van piensa en él a menudo.



EL JUEGO INCLUYE numerosos escenarios que recorrer, y un montón de personajes con los que hablar y a los que retar en combate.

AL EXPLORAR podéis ver el mapa en la pantalla táctil, y ampliar y reducir la visión de él a vuestro antojo.



PODÉIS USAR objetos (defensivos y ofensivos) y ataques especiales tocando la pantalla táctil o pulsando botones.

MUCHOS DE LOS COMBATES son en equipo, aunque a veces también tendréis que pelear en solitario. Hay muchas sorpresas.

Multijugador

Hasta 6 personas podéis disfrutar al mismo tiempo de los combates multijugador inalámbricos, aunque es necesario que cada uno disponga del juego. Jugar con otras personas os traerá beneficios en vuestra partida individual, ya que ganaréis puntos con los que adquirir armas y piezas en un menú específico para ello.

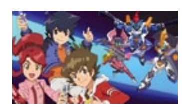


El multijugador es sólo local, así que no incluye combates online.

hacer el mal. Para impedirlo, cuenta con un LBX muy especial: **el AX-00**, que le entrega una extraña mujer al principio de la aventura. Aunque Van no entiende muy bien lo que está pasando, pronto comprende su importante papel en una trama de dimensiones enormes, y lo mucho que representa su poderoso AX-00 en todo ello.

Como Inazuma con robots

El desarrollo de la aventura es similar al de las entregas de Inazuma Eleven, pero **cambiando el fútbol por las figuras LBX**. Hay que recorrer escenarios como el instituto de Van y un barrio de tiendas, entre muchos otros, donde nos esperan multitud de usuarios de estos pequeños robots dispuestos a desafiarnos. La mayoría de los combates son opcionales y sólo los libraréis si habláis con el personaje en cuestión, pero también hay partes de la aventura en las que no os quedará más remedio que pelear. Cuando veáis la palabra "iPeligro!" en la pantalla inferior, significa que puede aparecer una **batalla aleatoria** en cualquier momento. Antes de cada combate (los cuales se desarrollan en tiempo real en ambientaciones que van variando) podéis **configurar vuestro equipo** y preparar lo que haga falta. Uno de los elementos más atractivos es que vuestro LBX es ampliamente configurable, y podéis utilizar las piezas que reunáis a vuestro gusto



Serie y cómic

La **serie de TV** podría llegar pronto a España, aunque aún no conocemos detalles. Lo que sí está ya disponible es **el manga**: los cuatro primeros tomos ya están a la venta.



Van Yamano y Kaz Walker son grandes amigos y compañeros de clase que comparten la pasión por los LBX.



Al atravesar ciertas zonas aparecen combates aleatorios. ¡Id siempre bien preparados para no llevaros ningún disgusto!



Piezas de LBX

Hay cinco tipos de pieza: cabeza, torso, brazo derecho, brazo izquierdo y piernas. Además, vuestros LBX pueden llevar un arma en cada mano: las hay cuerpo a cuerpo (puñales, espadas, lanzas, etc.) y otras para disparar a larga distancia, como pistolas y fusiles. Al ganar combates recibiréis piezas, armas y otros objetos útiles.





A través de este mapa podéis acceder a las distintas zonas del juego, e iréis desbloqueando más a medida que avancéis.

para experimentar con un sinfín de combinaciones posibles. ¡Hay más de **4.000 piezas** en el juego para configurar los LBX! También da para mucho la gran variedad de armas, que van desde espadas y lanzas hasta rifles de francotirador. La elección de armas para vuestro LBX es muy importante, ya que determina **el estilo de lucha** que habréis de emplear. Lo ideal es probar con todas las que podáis y usar las más apropiadas para cada combate.

Equipos de hasta tres

Aunque en ocasiones lucharéis con Van en solitario, en la mayoría de los combates contaréis con **el apoyo de Amy, Kaz** y otros amigos, cuyos LBX también podéis configurar a vuestro antojo. ¡Eso os permite experimentar muchas más posibilidades! Y lo cierto es que es importante **pelear todo lo que podáis**, porque como en cualquier buen juego de rol seréis recompensados con experiencia que aumentará vuestro poder. Por una parte está el nivel de los personajes, que influye directamente en los LBX

EL CONCEPTO ES SIMILAR A INAZUMA ELEVEN, PERO CAMBIANDO EL FÚTBOL POR LOS ROBOTS LBX



Los cubiláteros de cartón reforzado son el escenario habitual de las batallas LBX. Los dadoláteros son cubiláteros portátiles que pueden desplegarse fácilmente.

Cuadro de personajes

1 Kaz Walker. Al principio se muestra un poco inseguro, pero pronto demuestra estar ahí para apoyar a sus amigos cuando hace falta. Posee una gran habilidad con los LBX y es capaz de mantener la cabeza fría para seguir la mejor estrategia.

2 Van Yamano. El gran protagonista de la aventura. Su desaparecido padre fue uno de los inventores de los LBX, por lo que Van se siente más cerca de él cada vez que disfruta de ellos. Ha adquirido una gran responsabilidad al recibir el AX-00.

3 Amy Cohen. Una chica estudiosa e inteligente que cuenta con conocimientos sobre muchas cosas, especialmente las relacionadas con los LBX. Además tiene un gran corazón y siempre está dispuesta a ayudar a sus amigos.



➲ **Achilles** es un modelo especial de LBX que llega a manos de Van y que utiliza como armadura sobre el AX-00 para obtener una figura de combate idónea.

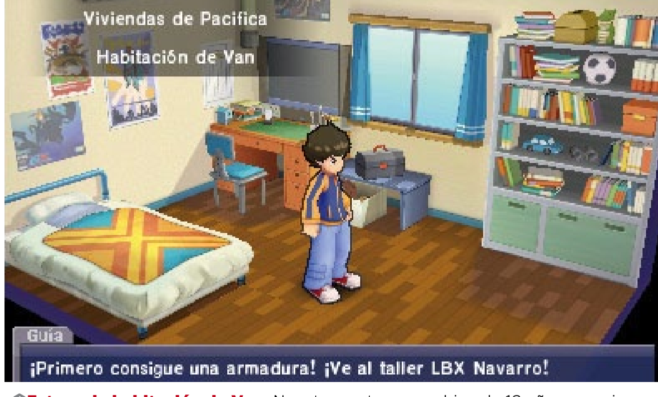
➲ que estén pilotando. Y por otra, el nivel de **CA (Clase de Armadura)** de cada una de las piezas que utilicéis, que determina el poder del LBX en cuestión y que también se incrementa al ganar combates. Además, también está el nivel de destreza del personaje con cada tipo de arma, que va aumentando en las armas que uséis y os permite desbloquear ataques especiales relacionados con ellas.

Rol puro y del bueno

Como veis, el juego es puro rol, con una **cantidad inmensa de posibilidades** y distintas maneras en las que hacer progresar a vuestros robots y personajes. Una gran manera de ganar experiencia y otras recompensas, por cierto, es superar los múltiples **desafíos opcionales** que os propondrán los personajes. Añaden unas cuantas horas extra de juego, y las hay de varios tipos, como encontrar objetos, hacer recados y, por supuesto, librar combates específicos. ¡Y es que las batallas son el eje central del juego! Después de unos cuantos combates, eso sí, debéis echar un vistazo a **la barra de mantenimiento**, que se va gastando poco a poco por muy bien que os vaya en el campo de batalla. Al fin y al cabo, los LBX no dejan de ser figuras de juguete, con sus limitaciones y fragilidades. Sin embargo, es muy sencillo repararlos cuando empiecen a deteriorarse: sólo hay que




Las escenas de animación son abundantes y de gran calidad. Narran de manera acertada el desarrollo de la aventura, al estilo de otros juegos de Level-5.



Esta es la habitación de Van. Nuestro prota es un chico de 13 años que vive con su madre en Tokio (Japón), y va a la misma clase en el instituto que Kaz y Amy.



EN EL CAMPO DE BATALLA encontraréis a veces objetos con los que recuperar energía y obtener otros beneficios.

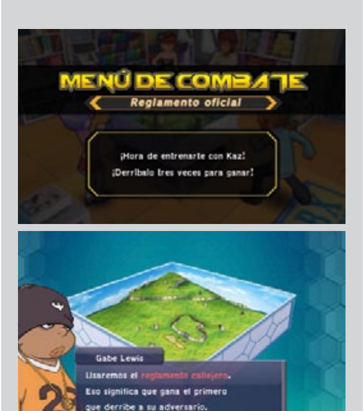
LA BARRA DE TENSIÓN se consume al moveros y atacar. Cuando os quede poca, conviene parar un par de segundos para que se rellene sola.

Batallas LBX

La aventura está llena de combates, y también podéis retar de manera opcional a un sinfín de personajes. Cada batalla puede ser muy diferente.

Distintos reglamentos

Uno de los aspectos que mayor variedad otorga es el de los reglamentos, que varían según el combate en cuestión. En el oficial, cada equipo tiene tres vidas y los LBX pueden revivir. En el callejero, cada LBX cuenta con una sola vida. En los combates sin reglas, todos los objetos están permitidos.



Dependiendo del contexto del combate, el reglamento será uno u otro.

echarles un poco de aceite o llevarlos a **un taller** (como el de Navarro, en el que se reúnen habitualmente nuestros protagonistas).

Largo y con multi

Además de ser un juego largo y con abundantes desafíos opcionales, hay un multijugador para hasta **6 jugadores** simultáneos, con la única pega de que sólo está disponible en modo local inalámbrico, y no en online. En definitiva, es un juego muy recomendable, especialmente si os gustaron los juegos de **Inazuma Eleven** y sentís predilección por los robots. El gran nivel de configuración de los LBX, con más de 4.000 piezas coleccionables para personalizar vuestras figuras con total libertad, es uno de sus mayores puntos fuertes. Como pega, hay que reconocer que los escenarios de las batallas se repiten demasiado en algunos tramos de la aventura, pero es un detalle que no influye en la diversión. Tened también en cuenta que, aunque **los textos están en castellano**, el juego sólo incluye voces en inglés.

> ES LARGO, CON ABUNDANTES DESAFÍOS OPCIONALES Y MULTIJUGADOR PARA 6 JUGADORES

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★☆☆
Muy sencillos, tanto en exploración como en combates.

Diversión ★★★★
Combates bien planteados y gran nivel de personalización.

Sonido ★★☆☆
Correctas y agradables melodías, y voces sólo en inglés.

Duración ★★★★
Unas 20 horas de aventura, muchos desafíos y con multi.



Muchas posibilidades para configurar los LBX. Combates divertidos.

No hay combates online. Escenarios de batalla que se repiten mucho. Voces en inglés.

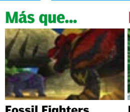
Nuestra opinión

Otro juego de Level-5 a tener en cuenta

Sin contar la propia Nintendo, Level-5 es posiblemente la compañía que mejor trabajo hace en 3DS, y esta es una nueva muestra. Ojalá funcione bien y nos lleguen sus continuaciones.

Te gustará...

Más que... Fossil Fighters Frontier

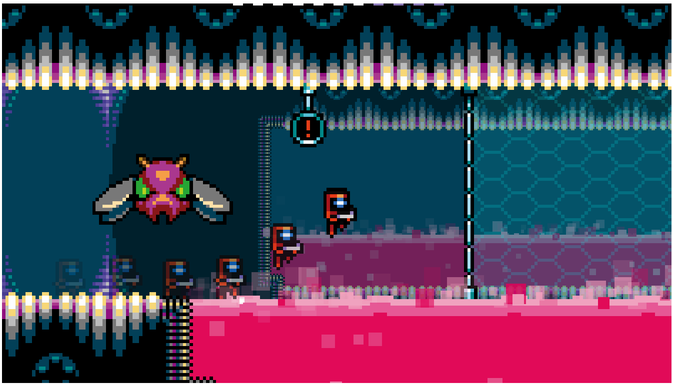


Menos que... Inazuma Eleven GO Chrono Stones

Total

86





Exploramos cuatro planetas 2D superando zonas de plataformas, a la vez que ampliamos nuestra barra de vida y mejoramos la potencia de disparo.



El objetivo es acabar con los jefes escondidos en los 4 planetas. Todos tienen el mismo aspecto (solo cambia su color), pero cada uno presenta nuevos ataques.







Nintendo eShop



Descargas 3DS



Género **Aventura**
Compañía **Renegade Kid**
Jugadores **1**
Precio **8,99 €**
www.renegadekid.com

Puntuaciones

Gráficos	★★★☆
Diversión	★★★☆
Sonido	★★☆☆
Duración	★☆☆☆

Valoración

Cuatro horas de buena diversión retro. Con más variedad de malos y escenarios, habría sido un juegazo.

Total
77

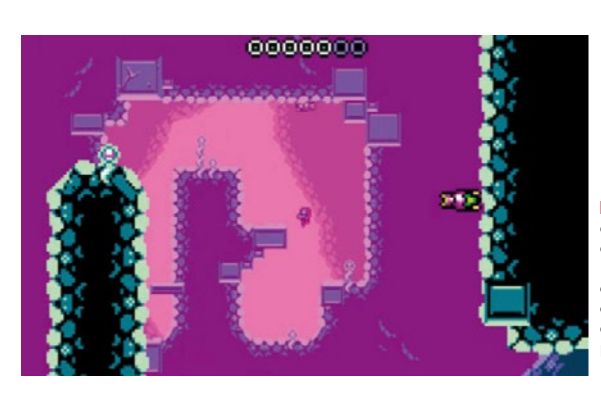
Xeodrifter

Samus Aran ha tenido un hermanito.

Renegade Kid, los creadores de Mutant Mudds, han preparado una declaración de amor a la serie **Metroid** llamada Xeodrifter. Una aventura 2D de gráficos retro en la que exploramos cuatro planetas de mapeado laberíntico, en busca de los jefes a los que arrebatar la energía con la que reparar la nave del **náufrago espacial** protagonista.

Pequeños planetas

Con libertad para explorar en cualquier orden los cuatro planetas (y viajar de uno a otro cuando queramos), comenzamos con un **disparo simple** y la capacidad de **saltar**. A medida que avanzamos mejoramos el disparo y aumentamos la barra de vida y, tras derrotar a cada jefe, conseguimos una nueva habilidad de desplazamiento con la que acceder a nuevas zonas. Un desarrollo que **exige habilidad** para derrotar a algunos monstruos y transmite **sensación de libertad** para explorar (aunque es relativa, porque avanzar por ciertas zonas será muy difícil si no mejoramos al personaje). Así, Xeodrifter se disfruta mucho pero solo dura **unas cuatro horas**. Renegade Kid ha creado una muy buena base, pero no la ha explotado con suficiente variedad de enemigos, escenarios o situaciones. Un juego entretenido que podría haber llegado más lejos.



De entre las habilidades que vamos ganando, la más espectacular es saltar entre dos planos de profundidad.



Elegimos entre cuatro luchadores de diferentes características, y con ellos limpiamos de criminales las calles de la ciudad a base de repartir estopa.



El juego supera en todo a la primera parte: profundidad de los combates, gráficos, música y variedad de situaciones. Es un beat'em fantástico.





Nintendo eShop



Descargas 3DS



Género	**Lucha**
Compañía	**SEGA**
Jugadores	**1-2**
Precio	**4,99 €**
www.nintendo.es	

Puntuaciones



Gráficos	★★★
Diversión	★★★★
Multijugador	★★★
Duración	★★

Valoración

Un magnífico beat'em up que garantiza emociones fuertes. Es difícil, pero incluye un modo Casual por si acaso.

Total
89

3D Streets of Rage 2

Uno de los mejores beat'em ups renace en 3DS.

En los años 90, la mejor aportación de SEGA al género de los beat'em ups de ambientación de urbana fue **Street of Rage 2** para Megadrive. Un juego que superó con creces a su primera parte y se convirtió en la mejor respuesta de la consola ante juegazos de Super Nintendo como **Final Fight**. Y ahora, los nintenderos podemos disfrutarlo, pues es la última entrega de la maravillosa serie **SEGA 3D Classics** para 3DS.

Calles de fuego

El líder criminal Mr. X ha raptado a uno de los protas del primer juego, Adam, y a rescatarle se lanzan los conocidos Axel y Blaze y **dos nuevos héroes**: el veloz Skate y el lento pero "mazado" Max, marcando más diferencias entre personajes jugables que en la primera entrega. El abanico de ataques es mayor, destacando **un nuevo especial** que se ejecuta pulsando hacia adelante dos veces más puñetazo, y que es clave para superar a los enemigos mas peligrosos. Jefes finales mucho más inspirados y **mayor variedad de situaciones** redondearon un grandísimo beat'em up que, a día de hoy, conserva su frescura y una magnífica ambientación tanto gráfica como sonora. Esta versión añade un modo Casual (el juego es difícilillo), partidas a **dobles en modo local** y las típicas opciones como el efecto tele de tubo. Detalles que redondean un juegazo más que recomendable.



Skate debutó en este juego. Es el más débil pero también el más rápido de los protagonistas, Una elección para expertos.



➔ ACCIÓN
➔ VALHALLA
➔ 28 DE AGOSTO

Devil's Third

Lo nuevo de Itagaki explota en Wii U.

↑**Ivan** es el gran protagonista. Trabajó en una unidad especial al servicio de la U.R.S.S., y al acabar la Guerra Fría pasó a ser considerado un criminal.



Con juego Off-TV

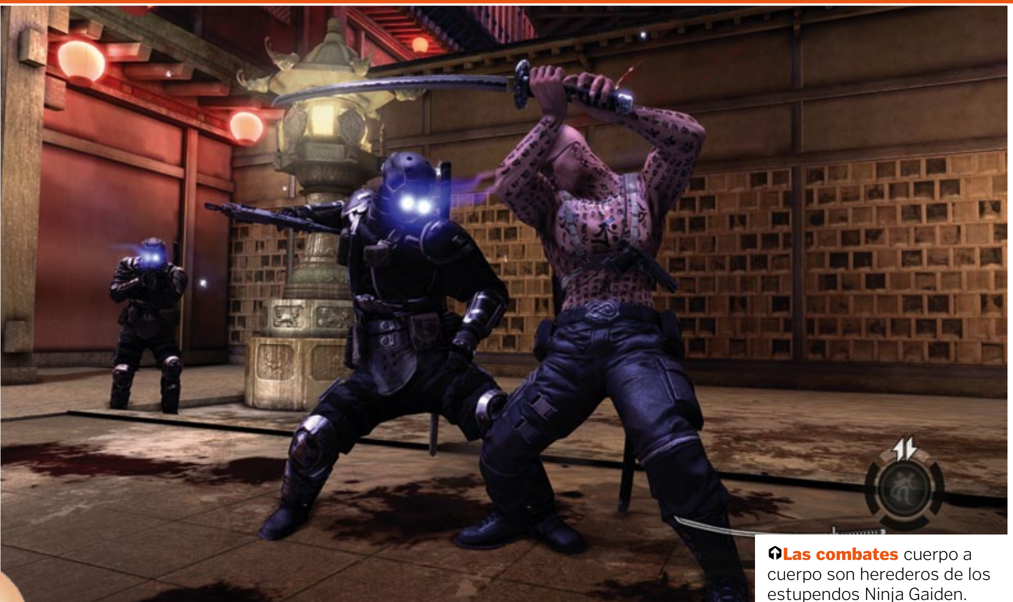
Devil's Third incluirá la posibilidad de jugar en **Off-TV**, visualizando toda la acción en la pantalla del GamePad. Por lo demás, no hará ningún uso especial del GamePad. El **Pro Controller** también será compatible.

Tras dejar Tecmo, Tomonobu Itagaki (creador de Dead or Alive y del reboot de Ninja Gaiden) formó su propio estudio en 2009, y ha trabajado desde entonces en este frenético título. La única consola en la que saldrá será Wii U, y podría ser para 2015 lo que Bayonetta 2 fue para 2014. El protagonista será Ivan, un legendario criminal que lleva años recluido en la prisión de Guantánamo. Sin embargo, gracias a ciertos acuerdos con el gobierno de Estados Unidos vive en una lujosa celda con numerosas comodidades, entre ellas una enorme cama y una amplia colección de instrumentos musicales. Lo malo es que el resto de los prisioneros no están contentos con los privilegios de Ivan, e intentarán matarle aprovechando el caos desatado por un grave problema en los sistemas electrónicos de todo el planeta.

Alerta mundial

¿La causa de dicho problema? Los antiguos compañeros de fechorías de Ivan (veteranos de la U.R.S.S. que pasaron a la clandestinidad tras el fin de la Guerra Fría) han tomado el control de los viejos satélites espaciales soviéticos y los han estrellado contra la Tierra, produciendo un efecto dominó que ha dejado sin energia eléctrica al mundo entero. Ahora, tras escapar de prisión y reunirse con sus socios del gobierno y el ejército, Ivan tendrá que dar ➔



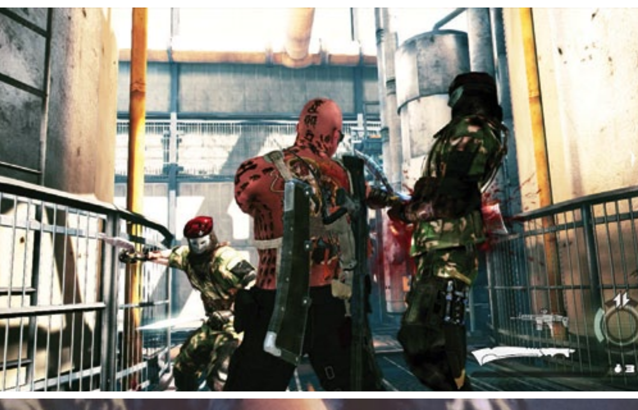


Las combates cuerpo a cuerpo son herederos de los estupendos Ninja Gaiden.





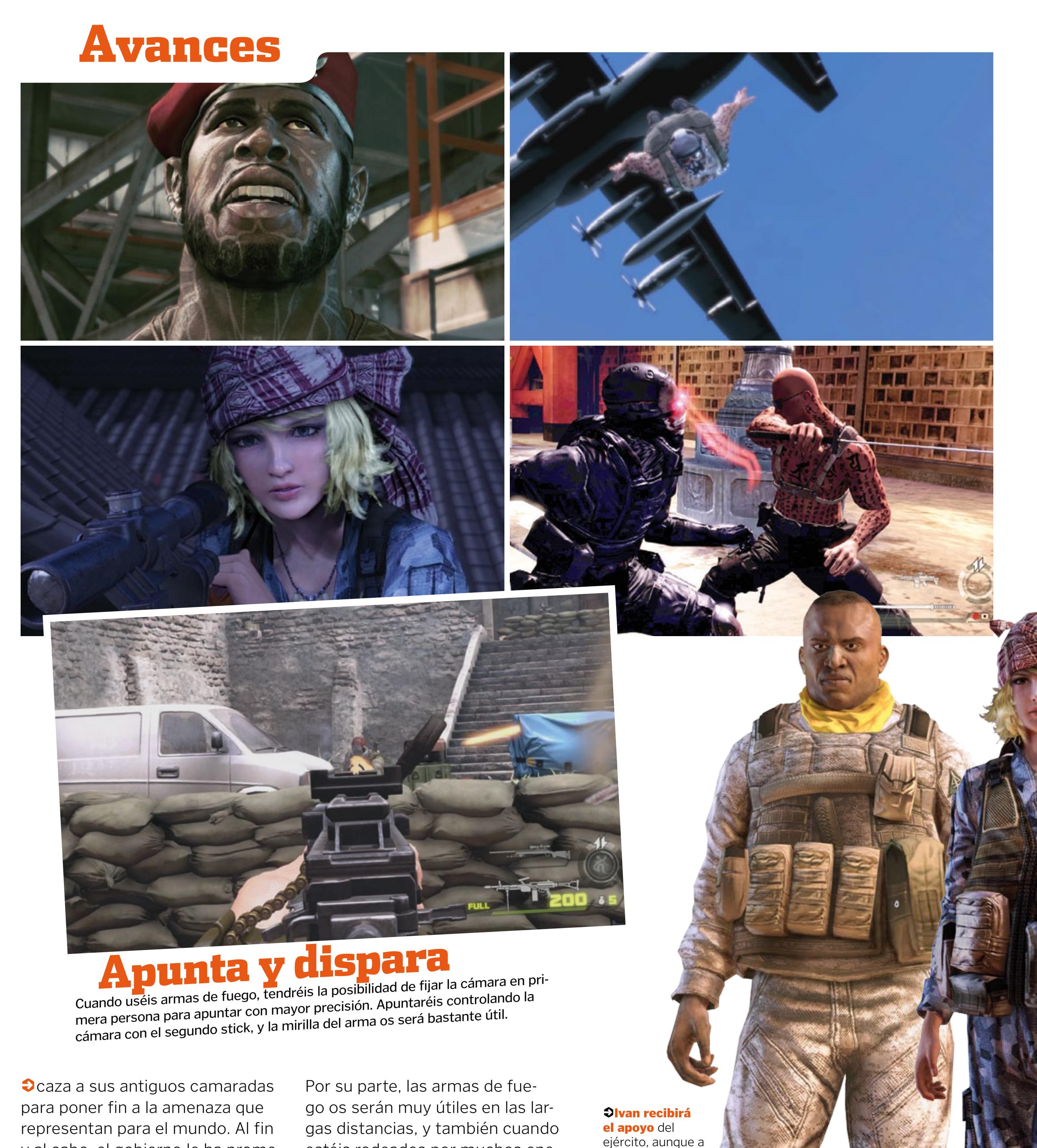
LOS ANTIGUOS CAMARADAS DE IVAN HAN DEJADO SIN LUZ A TODO EL PLANETA Y PLANEAN COSAS MALAS. AHORA IVAN TENDRÁ QUE DARLES CAZA.





Ivan ha vivido en esta celda especial como si fuera la habitación de un lujoso hotel de cinco estrellas.





Apunta y dispara

Cuando uséis armas de fuego, tendréis la posibilidad de fijar la cámara en primera persona para apuntar con mayor precisión. Apuntaréis controlando la cámara con el segundo stick, y la mirilla del arma os será bastante útil.

caza a sus antiguos camaradas para poner fin a la amenaza que representan para el mundo. Al fin y al cabo, el gobierno le ha prometido una guitarra muy especial si cumple con éxito la misión...

Golpes y disparos

Ivan empleará tanto los puños y armas cuerpo a cuerpo como las armas de fuego, y vosotros decidiréis como actuar en cada situación. Si vais a luchar a corta distancia (con "juguetitos" como espadas y machetes), el sistema de movimientos y combos os recordará al de Ninja Gaiden. Por su parte, las armas de fuego os serán muy útiles en las largas distancias, y también cuando estéis rodeados por muchos enemigos al mismo tiempo. Además, podréis lanzar objetos como granadas y cócteles molotov.

Y esta solo será la mitad de la historia: Devil's Thrid tendrá un potente modo multijugador competitivo que aún no hemos podidos probar, pero que será una parte fundamental del juego.

Primera impresión

Divertido y brutal.
Llegará en inglés.

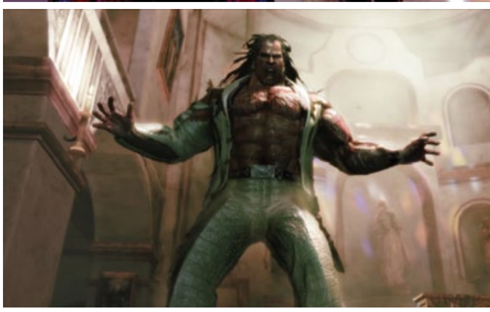
Ivan recibirá el apoyo del ejército, aunque a nuestro hombre le gusta actuar por su cuenta y no se le da del todo bien trabajar en equipo.

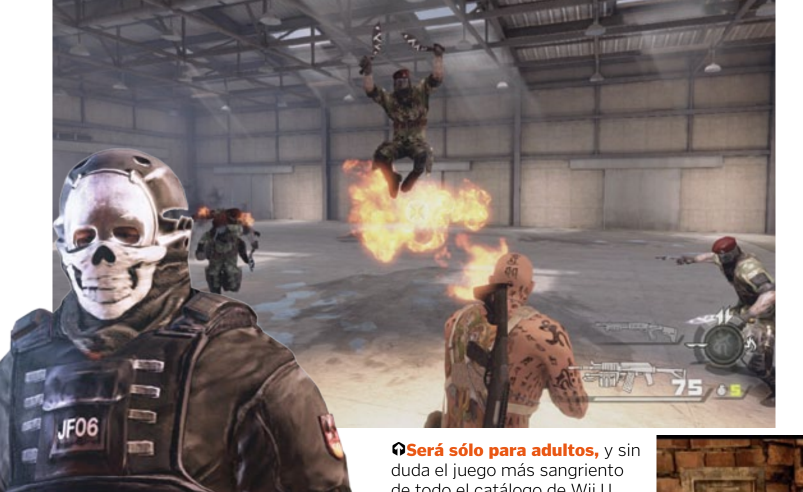




Podréis lanzar objetos como granadas y cócteles molotov a los enemigos.

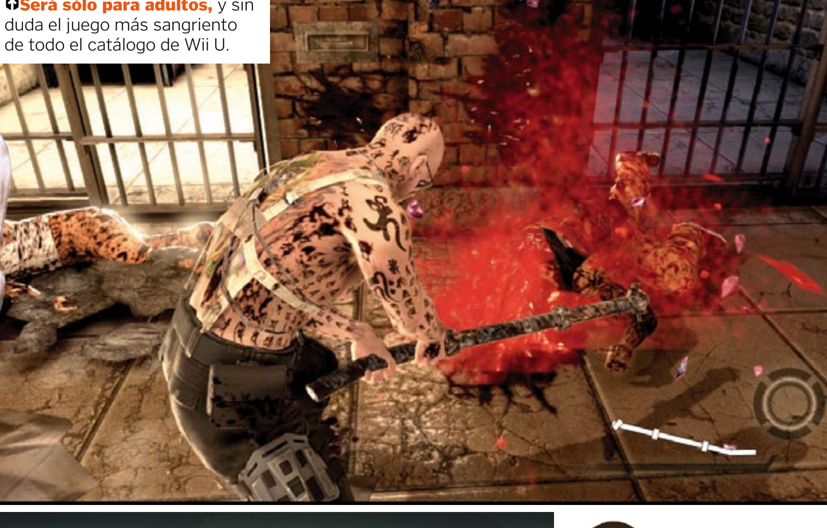






LUCHARÉIS CUERPO A CUERPO Y CON ARMAS DE FUEGO, Y A VOSOTROS OS CORRESPONDERÁ JUZGAR CÓMO ES MEJOR ACTUAR EN CADA SITUACIÓN

Será sólo para adultos, y sin duda el juego más sangriento de todo el catálogo de Wii U.







ACCIÓN DE PRIMER NIVEL

Su combinación de hack and slash y shooter es realmente divertida, el protagonista tiene mucha personalidad y gráficamente es atractivo (especialmente para los amantes de la brutalidad; recordad que sólo será apto para adultos). De los juegos más prometedores para Wii U este año.

➲**Bowser y Donkey Kong** se convierten en Skylanders en la quinta entrega de la serie.



➲ AVENTURA
➲ ACTIVISION
➲ SEPTIEMBRE

Skylanders SuperChargers

Los Skylanders y Nintendo unen sus fuerzas.



Diferentes versiones

La versión de Wii U, de la que te hablamos en este avance, será una aventura, pero **las de 3DS y Wii**, subtituladas Racing, se centrarán en la conducción.

A su mezcla de acción, puzles, saltos y toques de rol, el nuevo Skylanders añadirá el pilotaje de vehículos terrestres, acuáticos y aéreos, equipados con armas para que la acción no decaiga. Habrá 20 figuras de vehículos y 20 nuevas figuras de muñecos SuperChargers. Aunque cualquier personaje puede pilotar, si unimos un SuperCharger con su vehículo tendremos una combinación más poderosa. Esta novedad jugable implicará escenarios aéreos y acuáticos, y zonas terrestres más amplias para explorar al volante.

Simios y tortugas

Pero lo más impactante será la llegada de Turbo Charge Donkey Kong y Hammer Slam Bowser: los dos héroes de Nintendo se convertirán en figuras Skylanders (que también se podrán usar como amiibo en los juegos de Nintendo), y desplegarán unos poderes increíbles: Bowser invocará koopas o mutará en una forma de magma, mientras que Donkey usará los barriles como arma y recibirá la ayuda de Diddy. Al menos en un primer momento la figura de Donkey solo podrá conseguirse en el Starter Pack de Wii U, y la de Bowser en los de Wii y 3DS.

Primera impresión

- **Bowser, DK y los vehículos.**
- **Tiene rivales muy fuertes.**

➲**Super Shot Stealth Elf** es la versión SuperCharger del personaje. Vendrá en el Starter Pack de Wii U junto a DK y el coche del simio, y en los de Wii y 3DS con Bowser y el avión del Rey Koopa.

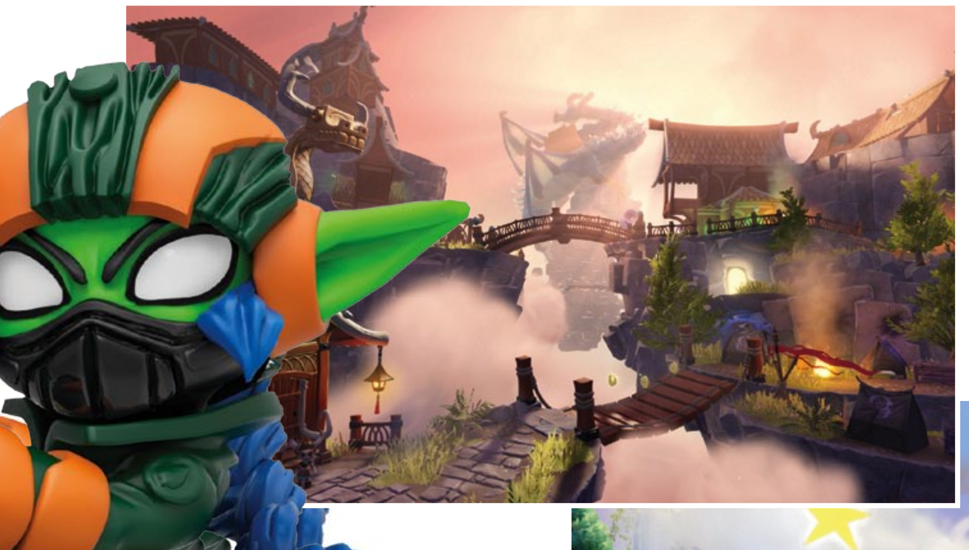




➲En todos los niveles habrá zonas solo accesibles con vehículos de cierto tipo.







LOS VEHÍCULOS AÑADIRÁN AÚN MÁS VARIEDAD A UNA AVENTURA QUE CONTARÁ CON SALTOS, ACCIÓN, PUZLES Y ROL



➲Donkey hace temblar el suelo y caen vigas y escaleras. Un homenaje al arcade original.



ROMPIENDO LÍMITES

La llegada de los vehículos supone el cambio jugable más importante en la historia de la franquicia, y además al volante de los mismos la acción no solo no se interrumpe, sino que sube de nivel. Donkey Kong y Bowser como invitados supondrán una gran guinda nintendera.



En Rise Against The Empire reviviremos las grandes escenas de la trilogía original.



AVENTURA
DISNEY
4 de SEPTIEMBRE

Disney Infinity 3.0 Edition

Así será el playset de la trilogía original.



La Fuerza de Wii U

La pantalla **táctil** del Wii U Gamepad volverá a ser ideal para usar el modo **Toy Box** de Disney Infinity, permitiendo construir escenarios más fácilmente. El modo off-TV también estará disponible.

Disney Infinity 3.0 aterrizará el próximo 4 de septiembre en nuestra Wii U. El juego llegará con el playset Twilight of the Republic, ambientado en la serie Clon Wars, pero de forma independiente podrás adquirir Rise Against the Empire, que recuperará los grandes momentos de la trilogía clásica de Star Wars. Los rebeldes, liderados por Luke Skywalker, Han Solo, Chewbacca y la Princesa Leia, necesitan nuestra ayuda para terminar con el malvado Darth Vader.

A los mandos del X-Wing

Aventuras, plataformas e intensos combates espaciales nos esperan en nuestro intento de derrocar al Imperio Galáctico. Visitaremos reconocibles escenarios de los Episodios IV al VI como el palacio de Jabba en Tatooine, montaremos en Bantha, lucharemos contra los Destructores Estelares y nos enfrentaremos a los gigantes AT-AT en la batalla de Hoth. Si en Twilight of the Republic las estrellas serán las peleas con sable láser, aquí viviremos intensas batallas espaciales a los mandos del X-Wing y el Halcón Milenario. Studio Gobo, responsable de los playsets de Piratas del Caribe y Guardianes de la Galaxia en las anteriores ediciones, se ha esmerado para que las mecánicas de vuelo sean lo más precisas, dinámicas y fluidas posible. Para ello, se han inspirado en Star Fox. Pero no todo serán naves, también manejaremos el sable láser y los blaster. Las misiones serán muy variadas y estarán repletas de humor. Sin duda, es el playset más completo que hemos probado en Disney Infinity 3.0.

Primera impresión

- **¡Pilotar las naves clásicas!**
- **En beta hay algún bug.**



Luke Skywalker y Leia Organa son las figuras incluidas en el playset Rise Against the Empire. De forma independiente, habrá figuras de Han Solo, Chewbacca y Darth Vader.



Todas las figuras de Star Wars serán compatibles con todos los playsets de la saga.

ÚNETE A LA ALIANZA REBELDE PARA DERROCAR AL IMPERIO GALÁCTICO. ¡LAS AVENTURAS ESTÁN GARANTIZADAS!

Personajes icónicos como R2-D2 y C-3PO nos acompañarán en la aventura.

UNA AVENTURA ÉPICA

Rise Against the Empire será un playset mítico y muy entretenido que ofrecerá gran variedad de posibilidades: saltos, acción y unos combates de naves que encantarán a los fanáticos de la trilogía original. ¿A quién no le apetece pilotar el Halcón Milenario?

Así nació... Super Mario Bros.

Solo existe un fontanero que haya salvado princesas, montado sobre dinosaurios y recorrido galaxias, y todo empezó aquí.



+info
Shigeru Miyamoto diseñó los niveles de Super Mario Bros. a mano **en papel** de cuadriculado.

Hablar de cómo nació uno de los videojuegos más conocidos e importantes de la historia no es fácil, pero también es cierto que **Super Mario Bros.** se merece un artículo que repase su origen, su creación y un poquito de su inmenso legado. Ahora que se acerca su 30 aniversario, es imposible no aprovechar la ocasión.

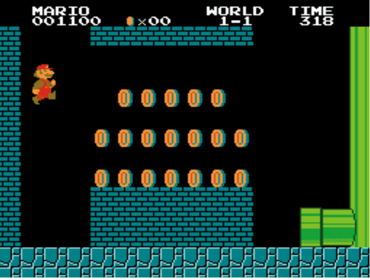
Fontanero aventurero

Antes de salvar princesas, Mario ni tan siquiera se llamaba así: era simplemente el **Jumpman** de **Donkey Kong**. Nintendo le dio un nombre para Mario Bros. (1983), la recreativa donde aparecieron por primera vez **Luigi** y algunos de los enemigos que ahora todos conocemos. Viendo la popularidad del personaje, Nintendo encargó a **Shigeru Miyamoto** y **Takashi Tezuka** que diseñaran un nuevo juego en torno al fontanero. Debía ser, además, el gran título final para la Famicom, pues por aquel entonces Nintendo quería lanzar una Famicom Disk System y trabajar en más juegos de deporte, que era lo que se llevaba en aquella época.

La idea original del juego giraba en torno a disparos. Sí, efectivamente: Mario iba a disparar a sus enemigos en un principio, pero Miyamoto decidió poco después que era mejor darle **más importancia a los saltos**, hasta el punto de que se desechó por completo ese concepto original del fontanero tirador. De este modo, **el salto de Mario** se convertiría en su principal arma ofensiva, pudiendo aplastar enemigos y usar la concha de los Koopa Troopa como arma. Esto fue un cambio respecto al Mario Bros. original, donde los enemigos te dañaban si caías sobre ellos.



Esta es, posiblemente, una de las estampas más recordadas por los jugadores de la NES: la pantalla de inicio de partida.



Todo experto en Mario Bros. se sabe de memoria las tuberías en las que te podías meter para encontrar monedas extra.

Versión Deluxe

Super Mario Bros. se relanzó en 1999 en Game Boy Color. No mejoraba sus gráficos, pero había monedas rojas a recolectar, un modo desafío, un mapamundi con pantallas y mundos y un modo multijugador que usaba el mítico cable link.

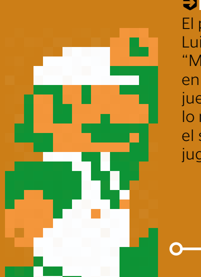


Héroes y enemigos

Un héroe, unos pocos secundarios y algunos de los enemigos más famosos de la historia de los videojuegos. Estos bloques de píxeles cobraron vida en NES y ahora son inmortales.



Mario
Mario es el protagonista absoluto y un símbolo esencial de la industria del videojuego.



Luigi
El pobre Luigi era un "Mario verde" en el primer juego y solo lo manejaba el segundo jugador.



Toad
Todo el mundo odiaba a Toad porque no era la princesa y siempre soltaba la misma maldita frase...

Peach
La damisela en apuros más famosa del mundo se estrenó en eso de ser raptada en este juego.



EL DATO
Mario debe su nombre a Mario Segali, el propietario de las primeras oficinas de Nintendo América



Los ítems y power-ups estaban dentro de los bloques con interrogación, pero de vez en cuando algún bloque normal te sorprendía con un regalo estupendo, como esta estrella.

Una vez decidido que Mario iba a saltar, también se optó por darle **dos tamaños**, si bien originalmente la idea era diseñar los escenarios para el Mario pequeño y luego usar su otro modelo en el juego final. Miyamoyo y Tezuka pensaron que sería más gracioso que cambiara de tamaño y que volver a hacerse pequeño sirviera como muestra de que había sido dañado. Esto supuso enseñar primero a los jugadores que **el Súper Champiñón** que te hace grande es inofensivo y los Goomba, peligrosos, y así fue como nació la estructura del primer nivel con el Goomba, esos pocos bloques en pirámide y el Súper Champiñón oculto en uno de ellos.

Música clásica

Miyamoto quería que el juego fuera lo más simple y fácil de entender posible, pues al fin y al cabo nunca se había hecho ningún juego similar y, además, tenía que estar



Toad nos arruinaba en cada castillo las ilusiones de haber encontrado a Peach.

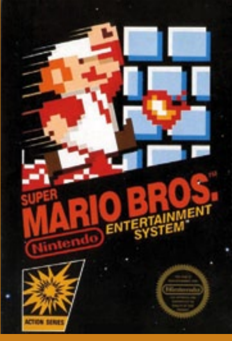
listo pronto. Por ello, desecharon unas ideas para **niveles aéreos** que estarían centrados en aquella mecánica de disparos, aunque las zonas elevadas permanecieron y se accedía a ellas mediante las enredaderas ocultas en algunos escenarios. Con esto hecho, ya solo faltaba una música apropiada. **Koji Kondo** había compuesto un

Fama mundial

Las portadas de Super Mario Bros. son tan distintivas y emblemáticas como el juego, y cada territorio recibió una variación propia. Todas son ya históricas.

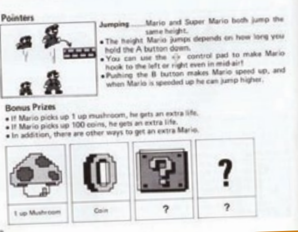


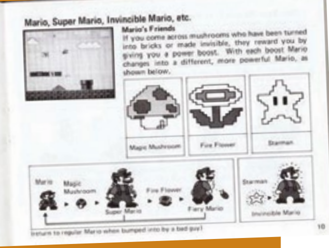
JAPÓN (SEPT./1985) Esta portada es horizontal porque los cartuchos de la Famicom, la NES de Japón, lo eran también.



EE.UU. (OCT./1985) Su estilo pixelado es ya todo un clásico.

EUROPA (MAYO/1987) Para la edición europea se recupero la fantástica ilustración japonesa.





EL MANUAL DE INSTRUCCIONES de Super Mario Bros. es una joyita que explicaba cómo manejar a Mario, como funcionaban los power-ups y algún que otro secretillo.

MIYAMOTO SE CORONÓ COMO UNO DE LOS DESARROLLADORES MÁS IMPORTANTES DE NINTENDO GRACIAS AL ÉXITO DE SUPER MARIO BROS.

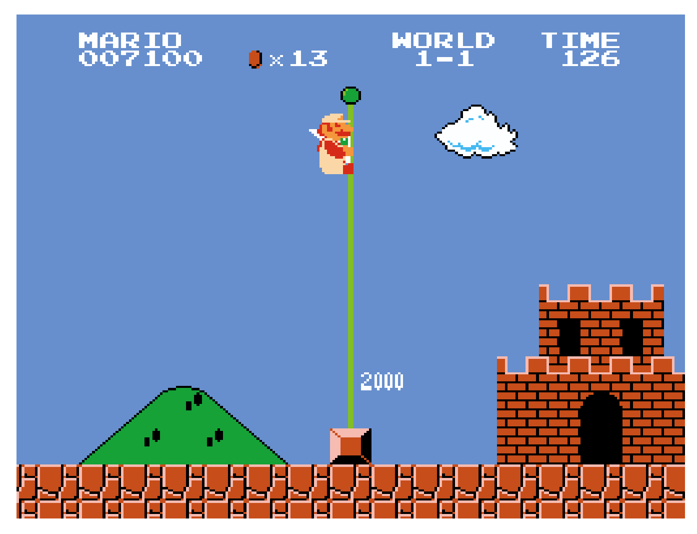


Planta piraña Las plantas piraña se esconden en tuberías y pueden darte un disgusto si vas muy rápido y no miras dónde saltas.

Goomba El Goomba es el enemigo más débil del juego, pero no lo menosprecies, que puede caerte encima y fastidiarte.

Koopa Troopa Los Koopa Troopa son las tortuga que engrosan el ejército de Bowser y las hay de varios tipos: verdes, rojas y voladoras.

Lakitu Para ser miope y llevar semejantes gafotas, Lakitu era un pesado que siempre acertaba lanzando Spiny desde los cielos.





Ítems y power-ups

¿Qué sería del pobre Mario sin sus power-ups? Si el fontanero es un símbolo del mundo del videojuego, los objetos y diseños de sus objetos también lo son. Desde la seta que te convierte en Super Mario hasta la estrella de invencibilidad, estos ítems ya son parte de nuestro imaginario popular.



CHAMPIÑÓN VERDE La 1-UP de toda la vida, la vida extra que nunca viene mal

BLOQUE Ser pequeño y no poder romper estos bloques era frustrante.

BLOQUE DE INTERROGACIÓN ¿Qué habrá dentro: monedas o power-ups?

ESTRELLA Con ella eras invencible durante unos segundos.

SÚPER CHAMPIÑÓN Lo tocabas y Mario se convertía en... ¡Super Mario!

MONEDA Una a una, conseguías 100 para ganar una vida extra.

HACHA Solo podías usarlo para derrotar a Bowser y tirarlo a la lava.

FLOR Una flor que te permitía disparar bolas de fuego a los enemigos.

tema para el juego, pero a medida que el desarrollo avanzaba, se dio cuenta de que no pegaba. Fue entonces, viendo cómo se jugaba a Super Mario Bros. y **el ritmo que llevaba el personaje** por los escenarios, cuando ideó esa cancioncilla alegra y rápida que todos tarareamos de memoria.

Un símbolo eterno

Super Mario Bros. fue **un éxito rotundo** y marcó un antes y un después en Nintendo, que recondujo sus desarrollos para crear aventuras con personajes originales. **Miyamoto** fue encumbrado dentro de la compañía y, aunque siguió trabajando durante muchos años, creando y supervisando juegos, su reconocimiento y fama no hacían más que aumentar. No es para menos: había dado a la industria del videojuego un camino a seguir y, en EEUU, donde el negocio de los arcade estaba en decadencia y Atari se había cargado el concepto de consola casera por culpa de sus títulos de ínfima calidad, **Nintendo y Super Mario Bros.** fueron un salvavidas importantísimo, hasta el punto de que muchos expertos opinan que la historia de los videojue-



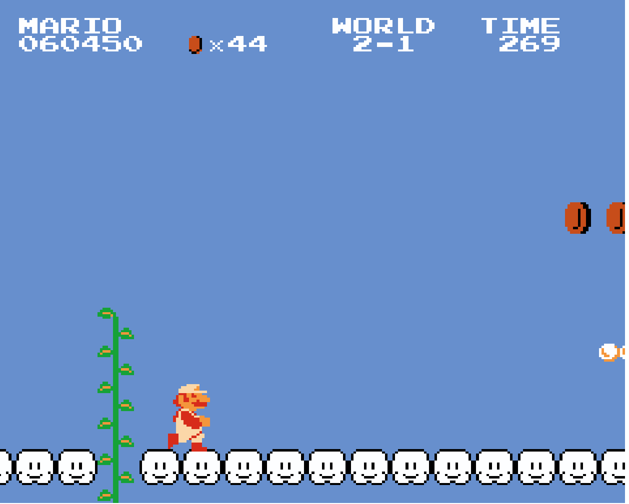
Blooper Con su errático movimiento, los Blooper eran el enemigo más peligroso bajo el mar.

Cheep Cheep Ya fuera bajo el mar o pegando brincos por encima de las plataformas, los Cheep Cheep eran un incordio.

Bill Bala Los cañones de Super Mario Bros. lanzan unas balas con mala uva y bracitos, aunque se derrotan de un salto.

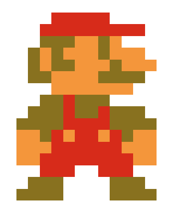
Podoboo Estas bolas de fuego salen de la lava de los castillos y pueden ser un gran incordio.

Hammer Bros. Siempre por parejas, los Hammer Bros. son difíciles de esquivar y te lanzan martillos todo el rato.



Las partes aéreas estaban ocultas y solo se podían alcanzar mediante una planta enredadera oculta en algún bloque

gos habría sido bien distinta si no hubieran llegado en dicho momento al país. Y aunque encumbrar a Super Mario Bros. como uno de los videojuegos más importantes de la historia ya suene a visto, los hechos están ahí. **Su diseño era revolucionario**, su simplicidad escondía un montón de profundidad (todos recordamos los pasajes secretos o el truco para conseguir vidas infinitas) y su protagonista era carismático. Y aunque hayan pasado 30 años, que son un montón, Super Mario Bros. es uno de esos juegos que, por mucho tiempo que pasen, seguirá siendo **tan bueno como el primer día** y lo disfrutarán por igual los novatos más novatos y los jugadores que llevan toda su vida con un mando entre las manos. En Nintendo dieron con las teclas adecuadas y crearon un pedazo de historia, ya no de los videojuegos, sino del arte.



+info

El diseño original de Mario no contemplaba un bigote, pero se le añadió para diferenciar mejor la nariz y la boca.

SUPER MARIO BROS. ES UNO DE ESOS JUEGOS QUE, POR MUCHOS AÑOS QUE PASEN, SIGUE SIENDO DIVERTIDO Y PERFECTO PARA CUALQUIER CLASE DE JUGADOR

Los niveles de Super Mario Bros.

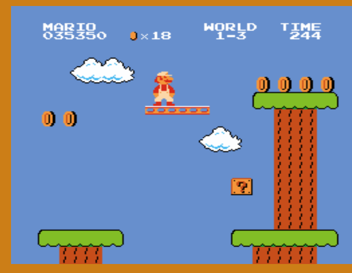
Super Mario Bros. tenía 32 niveles divididos en ocho mundos y con diferentes diseños y variaciones, aunque se pueden agrupar en seis grupos.



PANTALLA ESTÁNDAR
Es posible que cualquier jugador te pueda dibujar entera la primera pantalla de Super Mario Bros, con sus Goomba, sus bloques, sus dos o tres precipicios, su vida secreta y la estrella que consigues hacia la mitad de la fase.



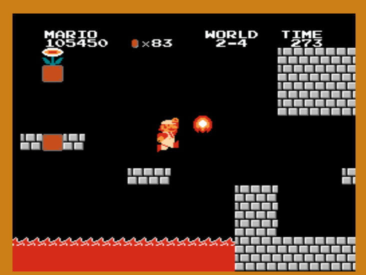
SUBTERRÁNEOS
La música del subterráneo es una de las más emblemáticas de toda la franquicia y ha sido versionada no solo por Nintendo, sino también por infinidad de artistas. Los niveles en el subsuelo siempre eran bienvenidos.



PRECIPICIOS POR TODOS LADOS
Los niveles más peligrosos, no solo porque había que saber saltar con gran precisión, sino porque las plataformas podían moverse, sostener a un Koopa Troopa o incluso ceder a tu peso si te quedabas mucho rato sobre ellas.



DEBAJO DEL MAR
Ugh, el rechazo por los niveles actuáticos nació en Super Mario Bros. El control era diferente, no podías saltar sobre los enemigos y si no tenías una Flor de fuego contigo, las pasabas canutas para salir vivo de ellos.



LOS CASTILLOS
Cada uno tenía un diseño y diferentes tipos de trampas. El último de ellos, el de Bowser, era una laberinto muy difícil de superar a la primera. Oh, y la lava mataba al instante, claro.



WARP ZONE
Uno de los primeros atajos del mundo del videojuego: si saltabas por encima de la salida de ciertos niveles, podías avanzar de un mundo a otro saltándote un buen número de niveles.



Comunidad

¿Qué tal va ese verano en Isla Delfino, nintenderos? ¿O sois más de las islas de Wind Waker? Las ganazas de Tri Force Heroes tiñen de verde a nuestro nintendero del mes y la tienda de Terry.

El museo de los honores

Vuestra maestría con el stylus en la comunidad de Art Academy tampoco descansa por vacaciones.



Ya falta menos para Star Fox Zero, y este artistazo de Miiverse ha querido recordar a la novia de Fox con este retrato de Krystal en el gran Star Fox Adventures. Atención a las Arwing del fondo. En breve iremos dentro...



Mis coloridos vecinos es el título de este cuadro de *couchmochi*, una fan total de Animal Crossing. Aparte del buen rollo que transmite su vecindario, nos encantan las transiciones de color que ha conseguido. ¡Gran trabajo!

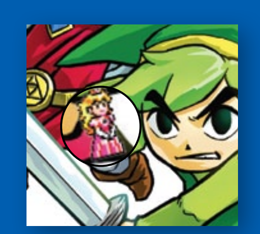


No, no es un arte oficial de Splatoon. Aunque parezca mentira, es obra de uno de los participantes del concurso de Splatoon en Art Academy, cuyo plazo termina el 23 de agosto. Algo nos dice que este se lleva premio.



Toon Link es casi tan artista como *kan-two*, autor de esta fantástica escena casera repleta de detalles, desde la madera de la cabaña hasta los míticos ítems de Wind Waker. Oye, y Link pinta la "mar" de bien.

SE BUSCA



Buscando a Peach
(nº 275)
Ahí estaba: entre los Links de Tri Force Heroes, Lo sentimos, Mario, tu princesa estaba en otro castillo... ¡el de Hyrule!



Y este mes:
Mario
Celebremos su 30 Aniversario **#BuscandoaMario**. ¡Búscalo en la revista y súbelo a Twitter!

Los + rápidos

- Alvinoconvino
- Álvaro Moras
- Isaac Ruiz
- Eduardo Regidor
- Driguer92
- Miguel Cañizares Rom
- Yoshi12.com
- Elián Naval
- El Reino Champiñón
- LadyDisgust
- TheMigueluffy
- T_de_Toribio
- Soulizz
- Patricia Rincón

La adivinanza

"Hablo justo cuando debo y vivo como un rey, mi criterio es tan certero como el peso de la ley".

Si sabes quién soy, prueba suerte en Twitter con el hashtag #AdivinanzaRON. La solución del mes pasado es **Poe**, de Zelda. ¡Enhorabuena, Álvaro Moras (@AlvaroZeldero)!



Nintendo®

Nintendero del mes

"Creo que Zelda Wii U será el mejor de la historia"



KOPURISTA

Nombre real: **Julio Pérez de Castro**
Edad: **21 años**
Ciudad: **Granada**
Canal de YouTube: **El Templo del Tiempo**
ID de Miiverse: **KOPURISTA**

¿Qué te llevó a crear 'El Templo del Tiempo'?
La falta de vídeos realmente interesantes y buenos sobre Zelda. Cuando entraba a YouTube a buscar cosas de la saga y no encontraba nada, me daba rabia, así que decidí crearlo por mí mismo.

¿Cómo empezó tu afición por The Legend of Zelda?
Fue en casa de mi primo con Majora's Mask para Nintendo 64; yo le veía cabalgando con Epona por las tierras de Termina y se me caía la baba. Era todo precioso; surgió el amor a primera vista.

¿Qué esperas de Tri Force Heroes y Zelda Wii U?
De Tri Force Heroes espero un juego realmente divertido para pasar un rato genial con tus amigos. De Zelda Wii U espero lo máximo, como de cada nuevo Zelda, pero con este tengo la sensación de que será especial. Nintendo le está poniendo mucho empeño y dedicación, y seguro que seremos recompensados por la espera. Creo que va a ser el mejor Zelda de la historia.



¿Cómo debería evolucionar la saga en el futuro?
Está en continua evolución, como lo fue el control de Skyward Sword o lo será el mundo abierto de Zelda Wii U. Cada nueva entrega es una idea completamente sorprendente que hace evolucionar a la saga. Ojalá siga por este camino. Mientras no veamos monstruosidades como naves espaciales o sables láser, todo bien.

¿Cuál es para ti el mejor Zelda? ¿Y el peor?
Muchos vivieron su infancia con A Link to the Past, otros con Ocarina of Time... Yo lo hice con Wind Waker. Surcar los mares a bordo del Mascarón Rojo, su música, sus personajes, su historia... Todo me parece espectacular. El peor, diría que Spirit Tracks; es un buen juego, pero no un buen Zelda.

¿Qué otros juegos o sagas llenan tu 'Tiempo'?
Me paso horas y horas jugando a Super Smash Bros, me parece el mejor juego de lucha jamás creado. También está Pokémon, Mario Bros... Soy muy clásico en ese aspecto. Donde se ponga un buen Mario Bros, que se quite todo lo demás.

¿Cómo es compartir tu vida con otra zeldera como Ivy_Aivlis?
Es un gustazo; disfrutamos mucho juntos con cada nueva entrega. Ella se identifica con Malon, y yo con Ganondorf, que me encanta.

¿Cómo se logran 50.000 'subs' y qué les dirías?
Con mucho esfuerzo, dedicación y amando lo que haces. Yo estoy enamorado de la saga Zelda y hacer vídeos sobre ella es un verdadero placer, más aún con unos seguidores tan zelderos como los que tengo; me facilitan mucho el trabajo. Sin ellos yo no sería nada. ¡Os quiero, zelderos, que la Trifuerza os acompañe!



Ganondorf es el personaje con el que más identificado me siento.

Elige una mazmorra, una canción, un jefe, una máscara y una curiosidad.
El Vendedor de Máscaras, la Torre de los Dioses (WW), la Canción de la Tormenta, la batalla final de Twilight y la Máscara de Kamaro. Como curiosidad, que Majora se hiciera en 14 meses por una apuesta de Aonuma.

Por último, nominas a:
lencodeChannel y Johnny13GamesRoom, dos grandísimos nintenderos.



Please, understand

Por Gustarfox

No está siendo un verano fácil para los nintenderos. El pasado 11 de julio, cuando la revista ya estaba de camino a imprenta, nuestro presidente **Satoru Iwata**, el hombre de las Nintendo Direct que tantos años de felicidad nos ha regalado, nos dejó demasiado pronto para reunirse con Hiroshi Yamauchi y Gunpei Yokoi en algún lugar del cielo. Sus nombres brillan ahora en la historia como una Trifuerza de genialidad, talento y pasión incondicional por su trabajo, pero nuestro mundo ha quedado huérfano de un aútentico Árbol Deku de la industria: un presidente, desarrollador y jugador que cambió nuestra forma de entender los videojuegos y brindó a Nintendo sus años más prósperos del presente siglo con **DS** y **Wii**. El humilde homenaje que le he dedicado en las dos últimas páginas de este número nunca será suficiente para resumir el legado de Iwata, quien trascendió lo empresarial para reinventar la manera de conectar con los verdaderos accionistas de una compañía: sus clientes, sus fans, nosotros. Y en uno de esos guiños paradójicos de la vida, resulta que el nombre "Satoru" significa "entender", justo lo que nos pidió hacer tantas veces en los últimos tiempos, mientras plantaba las semillas del futuro de Nintendo: una nueva consola como **NX**, la entrada en el mercado de los juegos para móviles, quince millones de **amiibo** vendidas y la histórica apertura de a nuevos modelos de negocio que convivan con su mayor valor: los videojuegos. Gracias por todo lo que nos dejas, querido Iwata. Ahora, más que nunca, te hemos entendido. Descansa en paz.

La tienda de Terry

¡Haaaaaao! ¡He vuelto, chico! Y esta vez te traigo nuevos productos que un héroe como tú no podrá rechazar. ¡Más vale que tengas suficientes rupias!





8,50 euros

Estas alfombrillas para ratón te harán navegar por los mejores recuerdos de NES y SNES gracias a estos pantallazos Super Mario Bros 3, Donkey Kong o A Link o the Past. Los verás en www.etsy.com si buscas "Nintendo mouse pad".



14,18 euros

El antifaz de Majora's Mask te hará soñar con la Luna... o provocará pesadillas en quienes te vean durmiendo con él. Busca "Majora's sleep" en Etsy.com.





45,85 euros

Lleva esta sudadera con capucha para protegerte de cualquier tormenta de verano, sobre todo si vas al molino de Kakariko. Píllala en Thinkgeek.com ("Zelda hoodie"), con su cremallera y su escudo y su cinturón de Wind Waker sobreimpresos.



9,45 euros

Estas rupias de jabón son la mejor forma de blanquear dinero sin acabar en el calabozo de Ikana. El pack incluye este elegante tarro con ocho pastillas de distintas fragancias a un precio muy razonable. Busca "Rupee soaps" en Etsy.com.

22,90 euros

It's dangerous to walk alone... Take this! Luce estos calcetines hylianos en cinco pares de distintos diseños con los emblemas de Hyrule. Los tienes en Thinkgeek.com ("Zelda socks").





23,63 euros

Este expositor de amiibo de Splatoon es una pasada y su precio no está nada mal teniendo en cuenta que está hecho a mano. Lo encontrarás en Etsy.com ("Splatoon stand"), donde también verás otros diseños más baratos.










17,63 euros

Presume de gimnasio este verano, pero de gimnasio Pokémon, con estos emblemas de la región de Kanto en forma de pins. Escribe "Pokémon badges" en Etsy.com y tanqui, que el precio incluye los ocho.



50,79 euros

Esta lámpara de Boo con sensor de movimiento puede servir de quitamiedos o de todo lo contrario, pero es tan "cuqui" que vale la pena comprobarlo. ¡Te sentirás como Luigi en Luigi's Mansion! Busca "Teresa light" en Amazon.com... ¡y "Booenas" noches!



119,99 euros

Discos duros externos de Game Boy vía USB. ¿Que por qué son tan disparatadamente caros? Pues porque son Game Boys reales modificadas con capacidad de 500GB e incluso 1TB. Un lujo al alcance de muy pocos.



El CarteRON

¡Marchando otra ronda de consultas! Vosotros preguntáis, nosotros respondemos.



Nerea Nieto

¿Habrá algún álbum para las cartas amiibo de AC?

¡Afirmativo! Llegará a Europa el 2 de octubre junto al lector NFC para 3DS y Animal Crossing Happy Home Designer que, por cierto, está arrasando en Japón: ¡550.000 unidades en su primera semana! El Animal Crossing amiibo cards Collector Album vendrá con un sobre de cartas (dos normales y una especial), por 3.99 euros.



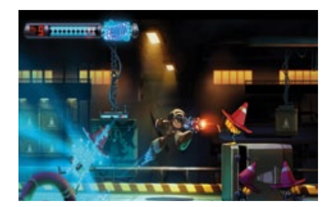
Ricardo Esplandiú

¿Es cierto que Dragon Quest XI saldrá en Nintendo NX?

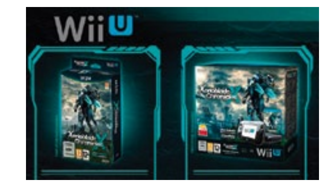
Square Enix ha dicho que lo están considerando, lo cual sería una gran noticia para todos, pero aún es pronto para darlo por confirmado. La versión que sí está 100% asegurada es la de 3DS, que permitirá elegir entre gráficos 3D o 2D clásicos en todo momento. ¡Ojalá llegue a NX!

Ángel M. Gabilondo

¿Mighty No. 9 sigue previsto para septiembre?



Nos tememos que ha sido retrasado hasta el primer cuatrimestre de 2016.



Chema Cobas

¿Tendremos edición especial de Xenoblade Chronicles X?

Nos complace anunciar que sí. Por un lado, estará el Limited Edition Pack, que incluirá libro de ilustraciones, mapa, póster reversible y caja metálica junto al disco del juego; y por otro, el Wii U Premium Pack, que incluirá consola, juego, libro de arte y mapa. Todo ello en diciembre. Y si compras Xenoblade de Wii en la eShop, tendrás 10 euros de descuento en X.

Jaime M. Fernández

¿Es verdad que el Club Nintendo va a regalar Flipnote Studio 3D?

Estás bien informado, porque va a ser gratuito para todos los usuarios que se registren en el nuevo programa de fidelidad. Estad atentos: muy pronto os diremos cuándo se pondrá en marcha el Club Nintendo de la "next-gen". ;)



Pablo Mencheta

¿Hay algún otro juego tipo Minecraft para Wii U y sabéis cuándo sale?

Apunta: Cube Creator 3D llega a la eShop en sólo unos días, el 20 de agosto.

Turtwig02 Gamer

¿Project CARS sigue en pie? ¿Se sabe algo nuevo de Pokémon?

La versión para Wii U de Project CARS ha sido definitivamente cancelada. Del nuevo Pokémon aún no hay novedades, pero hay quien sueña con Pokkén Tournament para NX.

Matti

¿La edición limitada de Project Zero 5 llegará a Europa o sólo a América?



Buenas noticias. Project Zero: Maiden of Black Water tendrá edición limitada en Europa: un pack que incluirá el juego físico, caja metálica, libro de ilustraciones, póster de doble cara y un taco de fotografías fantasmales. Además, se ha confirmado la demo Free-To-Start, o sea, que el prólogo y los dos primeros capítulos serán gratuitos y se podrán descargar el 30 de octubre, justo el día de lanzamiento.

Víctor Cardeñosa

He leído que Zelda Wii U no saldrá en 2016 porque se ha pasado a NX. ¿Qué hay de cierto en esto?

Lo único cierto es que Zelda Wii U no aparece aún en la lista de lanzamientos para 2016, pero eso no significa que se vaya a retrasar a 2017 o que se traslade a NX. Recordad que el año que viene será el 30 Aniversario de la saga. ¡Confiad en Aonuma!

Envíanos tus consultas, opiniones, fotos, dibujos, propuestas y todo lo que quieras compartir con la comunidad nintendera a:

revistanintendo@gmail.com

¡El cartero de Hyrule se encargará del resto!



Gracias, Iwata

Las numerosas muestras de cariño a Iwata-san han dado la vuelta al mundo, y en la Revista Oficial hemos querido seleccionar las más emotivas a modo de homenaje.

Peach Bunni

Hugo-H2P

Kelogsloops

thank you



1217 Karen



Sonja van Vuure

Joypandah

Aaron Greenberg

Murugo

Anónimo

Siga4bdn

Brawlinthefamily



Level-5 mola

Por Roberto Ruiz Anderson

Hace muchos años que me enamoré de Level-5, pero lo que no imaginaba era que ese sentimiento iba a crecer tanto con el paso del tiempo. Noté que había algo muy especial en estos japoneses cuando sólo trabajaban en consolas PlayStation, pero creo que ha sido en las portátiles de Nintendo donde han desplegado todo su potencial. Para DS crearon dos de las sagas que más me gustan, Profesor Layton e Inazuma Eleven, y desarrollaron mi juego favorito para la consola en colaboración con Square Enix: Dragon Quest IX. En 3DS no sólo han continuado perfeccionando las dos series que he mencionado antes, sino que su ambición les ha llevado a crear nuevas propiedades intelectuales de lo más atractivas como Fantasy Life y Little Battlers eXperience, el cual aterriza ahora aquí. Durante el último mes he jugado mucho a este juego, y me encantaría que nos llegasen también sus dos continuaciones. Y parece que la creación más importante de Level-5 está aún por llegar: Yo-Kai Watch, una saga que ha arrasado en Japón. Por lo tanto, para nosotros 2016 será otro gran año de Level-5 en 3DS: a la ya confirmada llegada del primer Yo-Kai Watch se sumarán Inazuma Eleven GO Galaxy y con suerte el segundo Little Battlers eXperience. Además, también podría llegar Dragon Quest VIII, la adaptación de mi juego de rol favorito, que en su día desarrollaron ellos.





Splatoon

HAY TINTA PARA RATO

Poco a poco nos hemos ido acostumbrando a que los juegos tengan contenido extra descargable, alguna mejora en forma de parche, etc... pero lo de Splatoon es un caso aparte. Este exitazo de Wii U no deja de crecer y, lo que es más importante, de forma completamente gratuita. Mapas, armas, modos... ¡es un no parar! Para que estéis al día, y seguir con los consejos, aquí va la segunda parte de nuestro práctico.



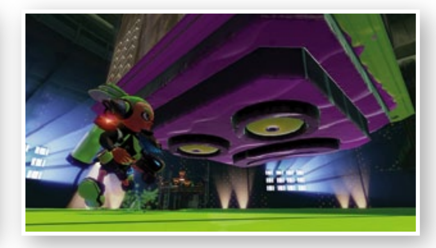
PRUEBA LAS ARMAS:

A nadie le gusta comprar a ciegas, y en este juego no hay período de devolución. Eso sí, el bueno de Jairo nos deja hacer un chequeo de cada arma sin compromiso, así que, ¡vamos a aprovecharnos de ello! Pulsando "Y" entramos en una especie de campo de pruebas en el que podemos testetar a placer, tanto el arma principal, como su secundaria y especial asociadas. Para que todo sea ideal, nuestras víctimas tienen medidores de daño, podemos resetear el baño de tinta y hay difirentes alturas.



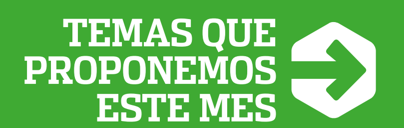
HABLA CON ERI:

¿Quién es ese tipo tan extraño que está en el callejón de la derecha? ¡Es Eri! Un aficionado a los supermoluscos que puede mejorar bastante nuestras habilidades. Para empezar, se mueve bien por el "mercado negro", así que puede conseguirnos objetos sin que pasemos por la tienda. ¿Cómo? Hablamos con la gente de la plaza, vemos lo que visten... ¡y se lo encargamos a Eri! Además, a cambio de un supermolusco (se consiguen en los festivales) nos añade un potenciador en una prenda.



RESCATA A LOS SILUROS:

Splatoon es un divertidísimo juego de acción online... ¿sin modo historia? Si nos fijamos, hay un inkling "viejuno" que se asoma por una alcantarilla de la plaza. Entrando ahí tenemos acceso a una aventura para un jugador que, sin poderse comparar a los modos online, sí que es divertida, y además sirve un poco de entrenamiento y tutorial. No se sube de nivel, ni se consigue dinero, pero sí que se desbloquea bastante equipación y... ojo a los pergaminos, revelan grandes secretos sobre los inklings.





Seguimos recomendándote jugadores y respondiendo tus consultas.



pág 72 **Pokémon ROZA**

Repaso a los campeonatos europeos justo antes de que se celebre el esperado mundial.



VÁMONOS DE TIENDAS.

Si acabas de empezar a jugar te encuentras con un pequeño problema: tienes la peor equipación de cada partida. No pasa nada, tras varias palizas alcanzarás el nivel 4 y ya te harán caso en las tiendas.







CALZAPODI:

Este molusco tan estiloso (y con tantas patas) se encargará de que no vayamos descalzos. **Cada prenda va asociada a un potenciador,** y estos suelen tener más o menos que ver con el tipo de prenda. Como ocurre con el resto de piezas, hay que elegir calzado vigilando la estética, pero sobre todo echando un ojo a qué potenciador trae, y a cuántos más se pueden desbloquear con los puntos de combate.

DE CABEZA:

No podemos hacer mucho con nuestro tentacular peinado... pero sí que podemos taparlo. **El precio depende de los potenciadores,** y tener más huecos abiertos puede salir muy caro... pero recuerda que Eri puede darte esas interrogaciones extra a cambio de supermoluscos. Un momento, ¿interrogaciones? Pues sí, una vez conseguimos los puntos suficientes se nos añade un potenciador... pero al azar.

PRÊT-À-MÉDUSE:

Ya es otoño en Splatoon y, para ir a la última, que mejor que nos vista... ¿una medusa? **En la variedad está el éxito,** y lo mejor es comprar ropas con diferentes tipos de potenciadores principales. No es tan decisivo como la elección del arma, pero según el escenario o el modo de juego nos puede convenir más, por ejemplo, correr más rápido o recargar antes. Así que, ya sabéis, a llenar bien ese armario.

Cuadro de potenciadores

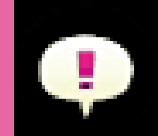
¿Liado con tanto potenciador? Pues aquí tienes la lista completa (por ahora) de todos los que puedes conseguir.



Acelerón salida
Serás más rápido los 30 primeros segundos.



Alargabombas
Rastreadores, bolas y bombas llegan más lejos.



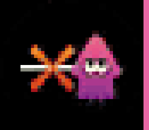
Buscabombas
Verás las bombas y trampas rivales ocultas.



Duración Esp.
Las armas especiales durarán mas tiempo.



Impermeabilidad
Caminarás más fácilmente en la tinta enemiga.



Invisibilidad
Reduce el efecto de los rastreadores rivales.



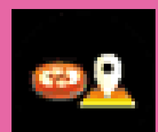
Ninjalamar
Irás más lento como calamar, pero invisible.



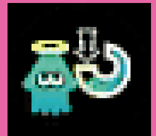
Recarga Esp.
Recargarás más rápidamente el arma especial.



Recarga Rápida
El tanque normal se recargará más rapido.



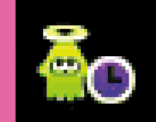
Reconocimiento
Desde la base verás a los rivales en el mapa.



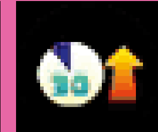
Reducción Esp.
Caer no supondrá tanta merma del especial.



Remontada
Vuelves siendo más hábil unos segundos.



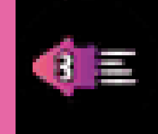
Retorno Exprés
Acelera la reaparición tras caer en combate.



Sprint Final
Menos gasto y recarga rápida al final (30 seg.).



Superataque
Todas tus armas harán algo más de daño.



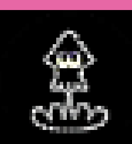
Superbuceo
Te moverás más rápido con la forma calamar.



Supercarrera
Te moverás más rápido con la forma de inkling.



Superdefensa
Aguantarás más tinta enemiga antes de caer.



Supersalto Inv.
Tu supersalto será más lento, pero invisible.



Supersalto Ráp.
Llegarás antes junto a tu compañero al saltar.



Tintahorro Ppal.
El arma principal consumirá menos tinta.



Tintahorro Sec.
El arma secundaria consumirá menos tinta.



Venganza
Tus amigos verán quién acabó contigo.



Ventaja
Se recarga solo el especial si sois menos.



NUEVAS ARMAS Y ESCENARIOS

¡¿Qué ocurrió el 6 de agosto?! De las novedades escalonadas hemos pasado de golpe a toda una versión 2.0. En ella, a los recientes dos nuevos escenarios, se han sumado dos nuevos tipos de armas.



TINTRALLADORAS

Son muy parecidas a las cargatintas, pero éstas liberan disparo en ráfaga en plan metralleta. **Eliminar a un equipo de golpe es posible** siempre que hallamos cargado bien el disparo y les pillemos juntitos... pero ojo, cargar otro tiro requiere bastante tiempo, y cada ráfaga agota mucha tinta. En esos momentos seremos muy vulnerables. Son ideales si tenemos esquinas en las que escondernos rápido, y poco recomendables para escerarios muy abiertos o enfrentamientos muy cercanos. También se hacen valer para proteger zonas.



DERRAMATIC

Un estilo realmente diferente al resto, ya que se trata de lanzar un chorro de tinta al frente... con un cubo. **Que tiemblen los habituados a esconderse,** ya que ni las paredes se resisten a un buen "cubazo" de tinta. Se lanza tan alto, que pasa por encima de los muros y le puede caer en lo alto a cualquiera que ande a lo suyo. Por ejemplo, a uno que tuviera una tintralladora cargadita esperando sorprendernos. Lo malo es que la cadencia es muy lenta, y que el radio es bastante limitado, pero es el arma ideal para acabar con los molestos "cargatinteros" que cubren zonas desde las alturas.



CAMPAMENTO AROWANA

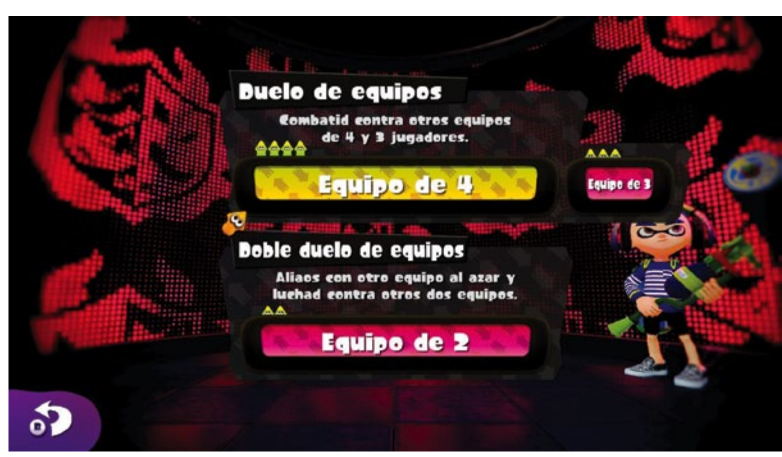
Los arquitectos de Splatoon cada vez tienen una imaginación más despiadada a la hora de diseñar escenarios... y este particular campamento es prueba de ello. Está lleno de lugares en los que un salto es el mejor atajo, y de rejas en las que no podemos pasar a la forma calamar. Además, tiene varias zonas secundarias, así como alturas ideales para cargatintas.

TORRES MERLUZA

Escenario único en su diseño por ser un continuo zig-zag en caída, prácticamente sin rejas, pero que llama a arriesgarse a saltar continuamente. Es tan alargado que resulta casi imposible llegar a la base rival. Además, sus pasillos estrechos y abiertos invitan al enfrentamiento directo de lanzatintas. Especiales como el súpercalamar, el tintófono o el tornado se hacen casi inesquivables.

LA BATALLA SUBE DE NIVEL

Los modos que todos queríamos acaban de llegar, con lo que el online de Splatoon se hace aún más brutal: es la hora de personalizar equipos y batallas a placer.



Combate en equipo

Amigos, vamos a por ellos.

PINTAZONAS Y TORRE

Como ocurre con el modo competitivo, es accesible una vez alcanzas el nivel 10.
Equipos de 4: Combate junto a amigos, o amigos de amigos, con una cuadrilla de inklings al uso. Puedes enfrentarte a otro equipo de cuatro, o de tres jugadores.
Equipos de 3: Puede parecer un suicido, pero no lo es tanto. Si sólo sois tres colegas podéis lanzaros al combate y, en caso de luchar contra cuatro, os recuperaréis antes.
Equipos de 2: La unión hace la fuerza, y si sólo sois dos amigos buscando partida, haréis equipo con otra pareja para competir contra otras dos parejas de inklings.





Combate privado

Juega con quién, cómo y dónde quieras.

TERRITORIAL, PINTAZONAS Y TORRE

Es accesible desde el principio y admite entre dos y ocho jugadores.
Estilo: Podemos elegir el modo de juego que más nos guste de entre los tres disponibles en la versión actual, todos con el habitual cronómetro de tres minutos.
Escenario: Al contrario de lo que ocurre en el multi local, aquí también tenemos libertad total, por lo que los diez escenarios actuales son seleccionables.
Equipos: Se nos pueden unir tanto amigos como amigos de amigos, por lo que se admite la protección por contraseña de la sala. Una vez dentro, podemos empezar la partida con dos jugares como mínimo (1 vs. 1), y ocho como máximo (4 vs. 4). Entre esas cifras podemos configurar a placer los equipos. De esta forma, por ejemplo, podemos tener cinco jugadores y elegir combatir uno contra cuatro.



A por matrícula

MÁS NOVEDADES DE UN 'UPDATE' HISTÓRICO

Armas, escenarios, modos... y eso no es todo, amigos. Ojo al resto de cambios gratuitos.
Nuevos objetos: Nada menos que 40 nuevas piezas de equipamiento se han añadido a las tiendas. ¡Qué estilazos se van a ver!
Nuevo rango máximo: Ahora podemos alcanzar la categoría S+ si vamos triunfando en los combates competitivos. Sólo en ese modo.
Nuevo nivel máximo: Estaba claro que la limitación a nivel 20 no iba a durar. Ahora, hasta 50.
Renovado aparatado sonoro: Una nueva melodía entra en juego, y además se han añadido y/o mejorado muchos efectos de sonido.
¡Aún más novedades!: Por si fuera poco, también se han tocado pequeños detalles y reglas, como la puntuación de los festivales o los efectos de determinadas armas y potenciadores.

Comunidad

Inazuma Eleven Go Chrono Stones Trueno · Inazuma Eleven Go Chrono Stones Llamarada

¡Aquí va nuestra tercera entrega de jugadores recomendados para Chrono Stones!

Participa en revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Jugadores recomendados *por la*

Para cumplir el último requisito de los legendarios, antes hay que adquirir sus cartas en el Fichatrón.

Nobunaga Oda *Delantero*

Supertécnicas base:
- Impulso efímero
  Regate +30
- Dragón ascendente
- Furia de los elementos

Fichatrón: Recuerdos Espectrales (Parque de los Cerezos, Periodo Sengoku).



El gran señor de la guerra que inició la unificación de Japón. Como futbolista, aunque es delantero puede resultar más apropiado colocarlo de centrocampista avanzado: su parámetro de tiro es bastante bueno, pero además destaca por sus muy buenos números en regate.

Juana de Arco *Defensa*

Supertécnicas base:
- La flamme
- Truco balonazo
- Fiesta floral
  Suerte +30

Fichatrón: Escuadrón Caballeroso (Castillo de Chinon, Francia medieval).

Vivió en el siglo XV, y siendo sólo una adolescente se convirtió en la mayor heroína de Francia gracias a sus visiones divinas y a sus acciones en el campo de batalla. En este juego también salvará a vuestro equipo de muchos peligros con su buena defensa.

Liu Bei *Portero*

Supertécnicas base:
- Romance tres reinos
  Control +30
- Mordisco de serpiente
- Manos liberadas

Fichatrón: Club Terroso (Sala del ejército, Antigua China).



Esta figura clave de la época de los Tres Reinos en China es un portero bastante decente en el juego, aunque no llega a ser tan bueno como otros en su posición (para afinidad Montaña recomendamos a Mark adulto). Pero si os gusta Liu Bei, también es una buena opción.



Zhuge Liang *Centrocamp.*

Supertécnicas base:
- Tormenta eléctrica
  PT +30
- Dragón ascendente
- Hora celestial

Fichatrón: Arcillosos (Puerta de la Fortaleza de Zhuge, Antigua China).

Otro de los grandes personajes del periodo de los Tres Reinos de China, que en los libros de historia es un hombre pero en el juego aparece como mujer. ¿Quién sabe si fue así realmente? Su alto parámetro de defensa la hace idónea para colocarla no muy lejos de vuestra portería.

R. Sakamoto *Centrocamp.*

Supertécnicas base:
- Corriente negra
  Aguante +30
  Ultratécnica
- Golpe de vacío

Fichatrón: Coro del Alba (Campo del Espantapájaros, Periodo Edo).

Destacó en la política japonesa del siglo XIX, donde buscó la paz y el cambio, y allanó el camino hacia la inminente restauración Meiji. En el juego no sólo tiene el honor de contar con dos talentos, sino que además es uno de los pocos que aprende la valiosísima Ultratécnica.



Soji Okita *Delantero*



Supertécnicas base:
- Katana crisantemo
- Ataque de garza
- Triple amenaza
  Rapidez +30

Fichatrón: Espadachines (Entrada del Shinsengumi, Periodo Edo).

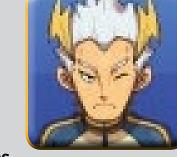
Simbolizó todo lo contrario que Sakamoto: para Soji Okita, mítico capitán del Shinsengumi (una brutal policía especial), su deber como samurái suponía servir con la máxima lealtad al poder establecido del shogun. En el juego cuenta con algunas supertécnicas muy interesantes.



Jugadores recomendados *por los lectores*

Cash Tempest *Centrocamp.*

Supertécnicas base:
- Zigzag chispeante
- Obstrucción eléctrica
- Técnica +20
- Espejismo de balón



Fichatrón: Vaucouléricos (Fortificación de Orleans, Francia medieval).

"Sus supertécnicas no son ninguna maravilla, pero posee un regate brutal. También tiene un parámetro alto de rapidez. Muy recomendado, pero cambiándole las supertécnicas."

Recomendado por: Juan Galarza, de Tenerife

Vic Longboat *Defensa*

Supertécnicas base:
- Carga de elefantes
- Barrera de Gaia
- Ultratécnica
- Barreno de fuego



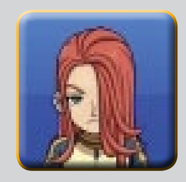
Pachanga: Héroes de Leyenda (Gruta de la Pena, Camelot).

Se une por pachanga. "Sus técnicas son en general malas e inútiles (salvo Barreno de Fuego que al menos es de la misma afinidad). No obstante, posee el preciado talento de Ultratécnica y bastante defensa, aguante y regate."

Recomendado por: Juan Galarza, de Tenerife

Jean-Luc *Delantero*

Supertécnicas base:
- Cabezazo bazuca
- Pared solitaria
- Futuro negativo
- Casanova



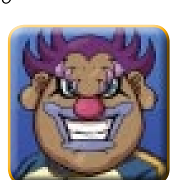
Fichatrón: Astros del Esférico (Estadio Camino Imperial).

"Ya lo fiché en Sombra y no me convenció, pero en estas ediciones tiene unos grandes parámetros, especialmente de tiro, y viene casi hecho con grandes supertécnicas base."

Recomendado por: David Corral

Eartha *Portero*

Supertécnicas base:
- Captura excelente
- Tormenta de pétalos
- Femme fatale
- Escudo de fuerza



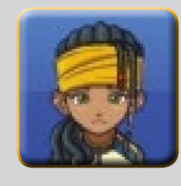
Pachanga: Bellas y Bestia (Parque de Inazuma, Ciudad de Inazuma presente).

"Se une por pachanga contra Bellas y Bestia. Tiene un parámetro de control altísimo y trae un buen Espíritu Guerrero. No tiene muy buenas técnicas base, pero siempre podéis cambiarlas."

Recomendado por: David Corral

Volley *Delantero*

Supertécnicas base:
- Cascabel
- Guardia acrobática
- Remate del tigre
- Tiro +10



Pachanga: Damas de la Arena (Mercado serpenteante, Okinawa).

"Esta gran jugadora, que se une en pachanga, tiene un tiro más que decente. Recomiendo enseñarle acrobacia robótica y proporcionarle unas buenas botas para darle mejor tiro si cabe."

Recomendado por: Alejandro Gayoso (Tormenta X)

Sting Xiang *Centrocampista*

Supertécnicas base:
- Hora celestial
- Pingüino emperador 7
- Ciclón blanco
- Formateo de disco

Fichatrón: Nietos Deportistas (Estadio Fútbol Frontier).

"Mi jugadora favorita entre todas, que además es una auténtica bestia en el campo. Sus estadísticas son brutales, y sus técnicas más de lo mismo. Para que aparezca debes haber completado la cadena del Abuelo."

Recomendado por: Rubén Ramírez (Patasaurio)

redacción

Rey Arturo *Delantero*

Supertécnicas base:
- Espada real
- Impulso del equipo definitivo
- Espada de Odín
- Trance melódico

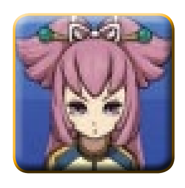


Fichatrón: Gremio Aventurero (Patio del Castillo de Arturo, Camelot).

Legendario rey británico que supuestamente vivió en los siglos V y VI, aunque a día de hoy no se sabe hasta qué punto son ciertas las historias que se cuentan sobre él. Un buen delantero con una capacidad de tiro digna, aunque su rapidez es muy baja.

Kyohi Sho *Portero*

Supertécnicas base:
- Tormenta de pétalos
- Estrella reflectante
- Femme fatale
- Romance tres reinos

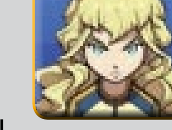


Fichatrón: Arcillosos (Puerta de la Fortaleza de Zhuge, Antigua China).

Tendréis que enseñarle técnicas mejores de las que tiene (especialmente algunas de su afinidad), pero si lo hacéis estaréis ante uno de los mejores porteros del juego, probablemente la mejor chica bajo los palos. Su parámetro de control es uno de los más altos que encontraréis.

Liana *Centrocampista*

Supertécnicas base:
- Choque directo
- Bobina eléctrica
- Astro remate
- A toda máquina

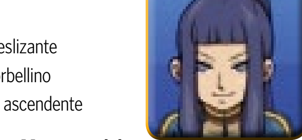


Fichatrón: Exiliados del Futuro (Camino de los Tres Arcos, Periodo Edo).

Jugador exclusivo de la edición Trueno. Una excelente centrocampista con unos números de regate tremendos, que además sólo aprende técnicas de su misma afinidad y cuenta con un buen talento. Muy recomendable en todos los sentidos.

N. Niwa *Centrocampista*

Supertécnicas base:
- Aire +
- Brisa deslizante
- Gran torbellino
- Dragón ascendente



Fichatrón: Maestros del Ninjutsu (Bosque frondoso, Periodo Sengoku).

Este gran guerrero y leal sirviente de Nobunaga Oda es uno de los mejores centrocampistas de Aire del juego, quizás el mejor. Puede presumir de mucho regate, y aprender un talento que potencia su afinidad siempre es un importante plus.

Rex Remington *Delantero*

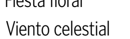
Supertécnicas base:
- Defensa +10
- Pingüino emperador 7
- Guardia acrobática
- Sangre, sudor y llanto

Fichatrón: Royal Society (Estación de la ribera, Ciudad de Inazuma presente).

El capitán de la Royal Academy ya brilló en el primer GO, y en Chrono Stones también es uno de los delanteros más destacables. Si lo entrenáis bien y le ponéis un buen Miximax, es uno de los jugadores que mayor cifra de tiro puede alcanzar.

Pants *Defensa*

Supertécnicas base:
- Femme fatale
- Torre inexpugnable
- Fiesta floral
- Viento celestial





Fichatrón: Club del Paseíto (Parque de Inazuma, Ciudad de Inazuma presente).

En anteriores entregas de Inazuma Eleven ya era una de las mejores defensas, y en el nuevo juego también se puede decir lo mismo de ella. Eso sí, tendréis que enseñarle buenas supertécnicas de su afinidad para sacarle el máximo rendimiento.



Consultorio de Hillman

Estoy a vuestra disposición para resolver dudas relacionadas con Inazuma. Escribid a: revistaoficialnintendo@axelspringer.es

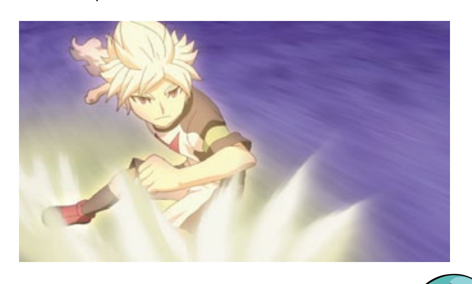


Los mejores jugadores

ASTERO BLACK

Hola, señor Hillman. Tengo una gran pregunta: ¿cuál es el mejor jugador en cada posición y afinidad en Chrono Stones?

Pues sin duda es una gran pregunta, sí. Es difícil responder en términos absolutos teniendo en cuenta que hay muchísimos grandes jugadores, cada uno con sus puntos fuertes, y en algunos casos la elección depende de las preferencias de cada uno. Pero hagamos una cosa, ¡te diré cuáles son mis favoritos en estos momentos! Aunque eso sí, algunos podrían variar según el rendimiento que les saque en el futuro.



Porteros: Ra (Fuego), Mark Evans adulto (Montaña), Kyohi Sho (Bosque), Ted Autumn (Aire). Defensas: Goldie Lemmon (Fuego), Alan Sumner (Montaña), Agnethe (Bosque), Weathervane (Aire). Centrocampistas: Chomo Ba (Fuego, exclusivo de Llamarada), Desmodus Drakul (Montaña, exclusivo de Trueno), Liana Moonicorn (Bosque, exclusivo de Trueno), Nagahide Niwa (Aire). Delanteros: Wolfram Vulpeen (Fuego, exclusivo de Llamarada), Ryuun Cho (Montaña, exclusivo de Trueno), George Winters (Bosque), Bai Long (Aire).



Y otra más: ¿el talento Cazatesoros sirve sólo para pachangas o también para partidos?

Sirve tanto para partidos como para pachangas, por supuesto. Pero para que te funcione en las pachangas, tienes que tener al jugador (o jugadores) con este talento entre los cinco titulares del equipo de pachangas.

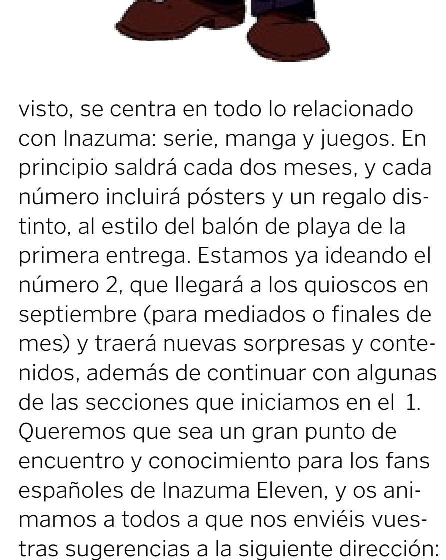
La nueva Revista Oficial Inazuma Eleven GO

ANTONIO RODRÍGUEZ PÉREZ

Me he comprado hace poco el primer número de la Revista Oficial Inazuma Eleven GO. ¿La hacéis las mismas personas de Revista Nintendo? ¿Cómo serán los próximos números?

Así es, la nueva Revista Oficial Inazuma Eleven GO es un nuevo proyecto que estamos llevando a cabo con mucha ilusión miembros de Revista Oficial Nintendo y Hobby Consolas, con la colaboración de Arait Multimedia (la compañía que tiene los derechos de Inazuma Eleven en España). ¡Gracias por apoyarla con tu compra, y esperamos que te haya gustado! Como habrás visto, se centra en todo lo relacionado con Inazuma: serie, manga y juegos. En principio saldrá cada dos meses, y cada número incluirá pósters y un regalo distinto, al estilo del balón de playa de la primera entrega. Estamos ya ideando el número 2, que llegará a los quioscos en septiembre (para mediados o finales de mes) y traerá nuevas sorpresas y contenidos, además de continuar con algunas de las secciones que iniciamos en el 1. Queremos que sea un gran punto de encuentro y conocimiento para los fans españoles de Inazuma Eleven, y os animamos a todos a que nos enviéis vuestras sugerencias a la siguiente dirección: **revistainazuma@axelspringer.es** ¡Y si nos enviáis vuestros dibujos a esa dirección, puede que aparezcan publicados! La continuidad de la Revista Oficial Inazuma Eleven GO dependerá del apoyo de los lectores, así que su futuro está en vuestras manos: a cuantos más amigos le habléis de ella, más podrá crecer y recibir nuevos números.

Por otra parte, en Revista Oficial Nintendo tampoco nos olvidaremos de Inazuma, por supuesto, y en esta publicación también os mantendremos al tanto de las novedades más importantes relacionadas con nuestra querida saga.





CAMPEONATOS NACIONALES DE POKéMON EN EUROPA



En este especial repasamos los tres campeonatos nacionales de Europa y analizamos los equipos de los campeones y de los mejores jugadores españoles. Y, el mes que viene, el resumen del Campeonato Mundial de Pokémon que se celebra los días 21, 22 y 23 de agosto en Boston, Massachussets.

CAMPEONATO NACIONAL DE ALEMANIA 2015

El pasado 16 y 17 de mayo tuvo lugar en Stuttgart (Alemania) el primer Campeonato Nacional de los tres que se celebran en Europa. En él participaron 28 españoles en la categoría máster. Ninguno consiguió alzarse con el primer puesto de este campeonato, pero Alejandro Gómez (PokeAlex), Carlos Rodríguez (BrintMea), Abel Sanz (Flash) y Sergi Luna (Lunaxxl99), quedaron entre los 39 mejores. Por desgracia Carlos y Daniel tuvieron que enfrentarse en el Top 32 y lo mismo pasó en el Top 16 entre Sergi y Alejandro, haciendo que los españoles se eliminasen entre ellos demasiado pronto. A pesar de todo esto, Sergi llegó hasta los cuartos de final donde perdió contra el alemán Luca Breitling-Pause quedando en un destacable sexto puesto.



El equipo de **Sergi Luna**



El equipo de Sergi es estándar, pero lo bastante sólido como para llegar a cuartos de final. Con Amoonguss duerme a su rival con Espora y desvía los golpes que se dirigen a su compañero gracias a Polvo Ira, mientras que con Aegislash se protege gracias a Vastaguardia de aquellos golpes del rival que golpeen a varios Pokémon. Gracias a Landorus y su Intimidación puede bajar el ataque de los Pokémon físicos de su rival, desprenderle de su objeto y hacerles un potente daño con Desarme o incluso acabar con Pokémon como Heatran con Terremoto, con Charizard y Talonflame con Avalancha o con Kangaskhan con Fuerza Bruta. Para los Pokémon centrados en Ataque Especial tiene a Raikou con Alarido, mientras que Mega Kangaskhan y Hydreigon son sus Pokémon más ofensivos por el lado físico y especial respectivamente.



AMOONGUSS
Habilidad: Regeneración
Naturaleza: Osada
Objeto: Casco Dentado
Movimientos: Giga Drenado - Polvo Ira - Protección - Espora



RAIKOU
Habilidad: Presión
Naturaleza: Miedosa
Objeto: Cinta Experto
Movimientos: - Rayo - Poder Oculto - Alarido - Protección



LANDORUS TÓTEM
Habilidad: Intimidación
Naturaleza: Firme
Objeto: Chaleco Asalto
Movimientos: Terremoto - Avalancha - Fuerza Bruta - Desarme



AEGISLASH
Habilidad: Cambio Táctico
Naturaleza: Grosera
Objeto: Seguro Debilidad
Movimientos: Escudo Real - Bola Sombra - Foco Resplandor - Vastaguardia



HYDREIGON
Habilidad: Levitación
Naturaleza: Modesta
Objeto: Vidasfera
Movimientos: Pulso Umbrío - Cometa Draco - Protección - Llamarada



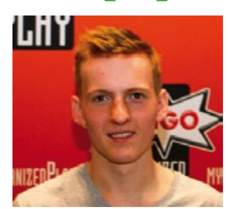
KANGASKHAN
Habilidad: Intrépido
Naturaleza: Firme
Objeto: Kangaskhanita
Movimientos: Golpe Bajo - Sorpresa - Doble Filo - Patada Baja

LOS CAMPEONES DE ALEMANIA



Los cuatro primeros fueron alemanes. El campeón fue Markus Stefan, tras ganar a Tobias Koschitzki después de un momento muy tenso en el que el propio Markus había aumentado el ataque del Terrakion de Tobias con un Desarme. Por suerte Markus supo darle la vuelta a la partida utilizando Viento Afín con su Mega Charizard Y para rematar al Terrakion de Tobias antes de que le pudiese atacar. Baris y Luca alcanzaron el tercer y cuarto puesto respectivamente. Nosotros estamos muy contentos con la sexta posición de Sergi Luna.

El equipo de **Markus Stefan**



El campeón llevaba un equipo basado en clima soleado, además de dos Pokémon con Intimidación que neutralizaban a los equipos físicos a base de repetir Ida y Vuelta con Landorus y Sorpresa con Scrafty. Su principal mega es Charizard, pudiendo hacer además que Venusaur se beneficie del sol sin megaevolucionar. Su Rotom y Heatran jugaron papeles importantes quemando a los Pokémon del rival y acabando con algún Aegislash, aunque destaca que su Heatran no tiene Foco Resplandor porque es Venusaur con Bomba Lodo el encargado de eliminar a Sylveon.



VENUSAUR
Habilidad: Clorofila
Naturaleza: Osada
Objeto: Venusaurita
Movimientos: - Giga Drenado - Bomba Lodo - Protección - Drenadoras



CHARIZARD
Habilidad: Mar Llamas
Naturaleza: Modesta
Objeto: Charizardita Y
Movimientos: Onda Ígnea - Rayo Solar - Viento Afín - Protección



LANDORUS TÓTEM
Habilidad: Intimidación
Naturaleza: Firme
Objeto: Pañuelo Elegido
Movimientos: Terremoto - Avalancha - Fuerza Bruta - Ida y Vuelta



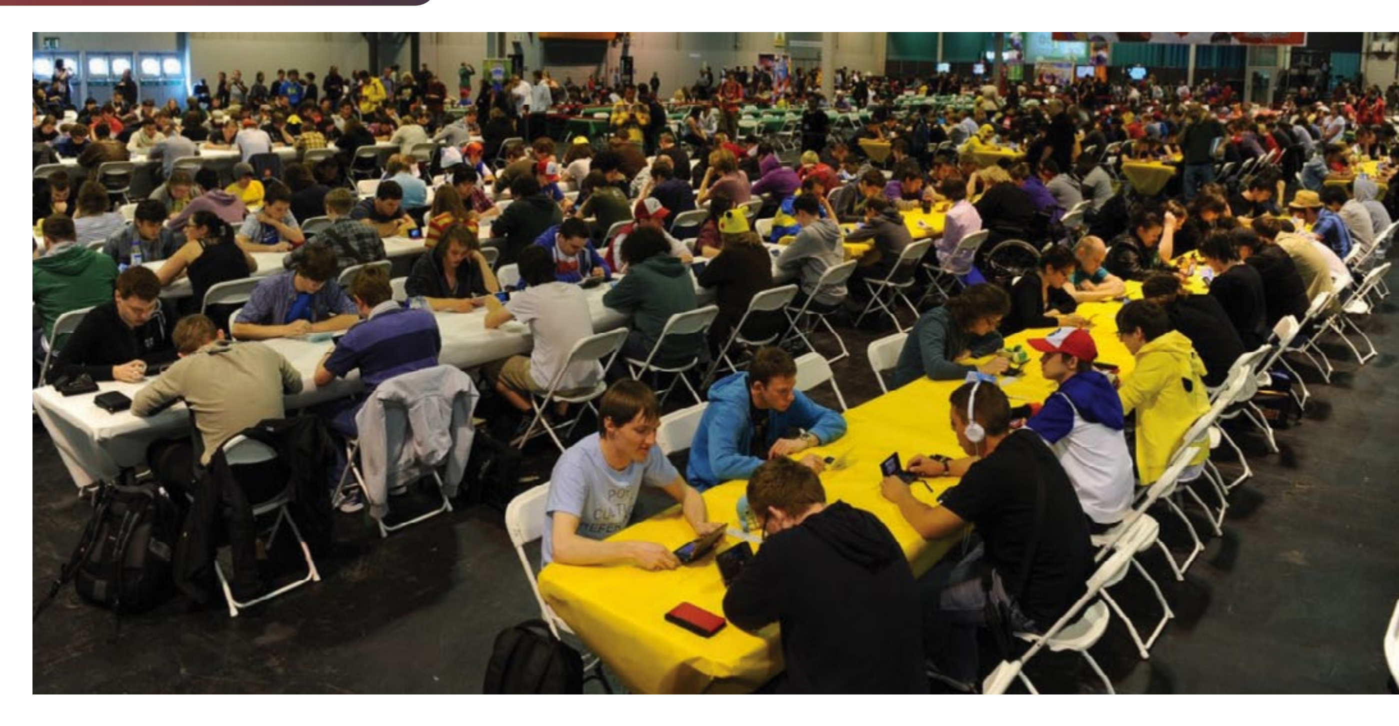
SCRAFTY
Habilidad: Intimidación
Naturaleza: Firme
Objeto: Chaleco Asalto
Movimientos: - Puño Drenaje - Sorpresa - Roca Afilada - Desarme



ROTOM LAVADO
Habilidad: Levitación
Naturaleza: Serena
Objeto: Baya Zidra
Movimientos: - Rayo - Hidrobomba - Fuego Fatuo - Protección



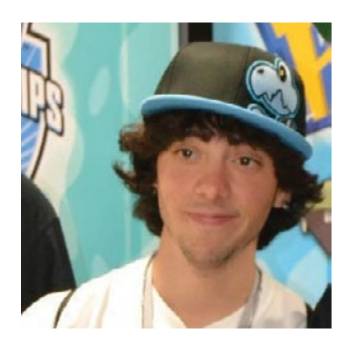
HEATRAN
Habilidad: Intrépido
Naturaleza: Modesta
Objeto: Restos
Movimientos: - Onda Ígnea - Tierra Viva - Sustituto - Protección



CAMPEONATO NACIONAL DE REINO UNIDO 2015

Los días 30 y 31 de mayo en Manchester se celebró el campeonato con mayor nivel. Hubo 425 jugadores de toda Europa sólo en la categoría Máster, entre ellos grandes como Arash Ommati (campeón del mundo en 2013). 4 españoles se colaron en la fase eliminatoria y tres perdieron tras su primer enfrentamiento, quedando Álvaro Rodrígguez (xFate) en el puesto 17, Sergio Marcos en el 21 y David de Pedro (SoulOfAetherym) en el 23. Miguel Martí (Sekiam) fue el único español que avanzó varias rondas hasta perder en octavos contra Markus Stadter, el ganador del campeonato. Miguel quedó en un fantástico sexto puesto que le habría permitido clasificarse para Mundial si hubiera quedado entre los 8 mejores de otro Campeonato Nacional.

El equipo de **Miguel Martí**



Este equipo modifica a algunos Pokémon para sorprender a su rival. Amoonguss y Aegislash son muy parecidos a los de Sergi Luna, pero Milotic está bien pensado frente a Pokémon intimidadores para subirse el Ataque Especial y, gracias a la Baya Maranga, la Defensa Especial tras ser golpeado por Ataque especial. Un buen tanque especial que usa Recuperación, con Escaldar quema a los rivales y con Viento Hielo reduce su velocidad. El Salamence es su única megaevolución, un atacante mixto con Vozarrón y Doble Filo, más Contoneo para subir el ataque de su pareja Tyranitar y recuperarse de la confusión con la Baya Ziuela. Tyranar tiene Danza Dragón para incrementar aún más su Ataque y su Velocidad, siendo temible si ataca tras Salamence y golpea más fuerte con Buena Baza. Por último, Blaziken gana velocidad con Impulso y con sus ataques de Lucha y Hielo derrotaa a Pokémon problemáticos.



AMOONGUSS
Habilidad: Regeneración
Naturaleza: Grosera
Objeto: Casco Dentado
Movimientos: Giga Drenado - Polvo Ira - Protección - Espora



MILOTIC
Habilidad: Tenacidad
Naturaleza: Modesta
Objeto: Baya Maranga
Movimientos: Recuperación - Protección - Viento Hielo - Escaldar



SALAMENCE
Habilidad: Intimidación
Naturaleza: Ingenua
Objeto: Salamencita
Movimientos: Vozarrón - Doble Filo - Protección - Contoneo



TYRANITAR
Habilidad: Chorro Arena
Naturaleza: Firme
Objeto: Baya Ziuela
Movimientos: Protección - Avalancha - Buena Baza - Danza Dragón



AEGISLASH
Habilidad: Cambio Táctico
Naturaleza: Modesta
Objeto: Restos
Movimientos: Escudo Real - Bola Sombra - Foco Resplandor - Vastaguardia

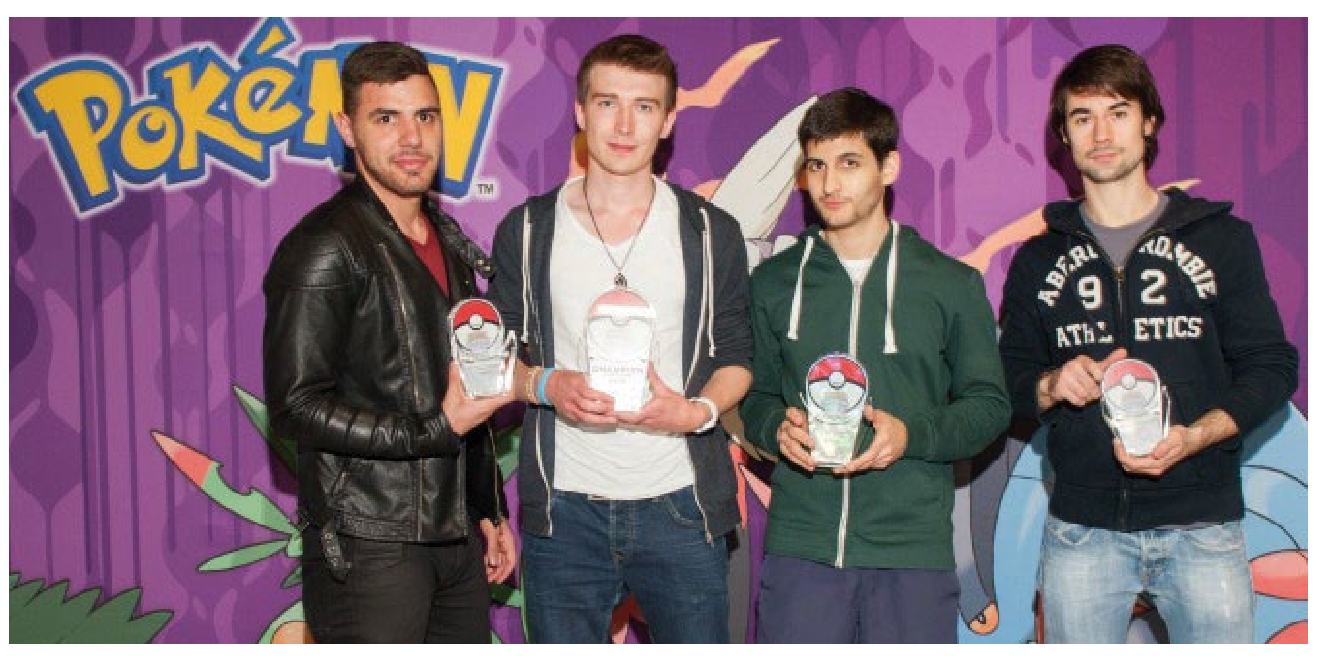


BLAZIKEN
Habilidad: Impulso
Naturaleza: Alocada
Objeto: Vidasfera
Movimientos: Protección - Fuerza Bruta - Sofoco - Poder Oculto Hielo



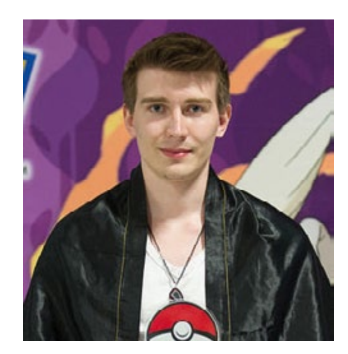
LOS CAMPEONES DEL REINO UNIDO

El Campeonato Nacional del Reino Unido también lo ganó un jugador alemán llamado Markus, iqué casualidad! En este caso Markus Stadter se enfrentó en la final al italiano Arash Ommati (campeón del mundo en el año 2013) sin tener demasiadas complicaciones para derrotarle. De esta forma Arash Ommati quedó en el segundo puesto por encima del gran jugador alemán Baris Ackos y del italiano Eugenio Discalzi, quienes quedaron en tercer y cuarto lugar respectivamente. Baris acabó consiguiendo el mismo puesto que en el Nacional de Alemania.



De izquierda a derecha: Baris, Markus, Arash y Eugenio, los 4 campeones este año del Nacional de Reino Unido.

El equipo de **Markus**



El equipo de Markus Stadter es bastante estándar como vemos en sus Landorus, Sylveon, Aegislash y Mega-Kangaskhan. Destaca quizás que Aegislash cuenta con Sustituto, algo más frecuente en VGC 2014 que en este VGC 2015. Su Gengar viene realmente bien para acabar con Pokémon de tipo Hada como Sylveon porque carece de ataques de tipo Acero en su equipo, mientras que su Rotom forma calor es ideal para quemar a los Pokémon físicos y reducir su ataque, así como para hacerle frente con daño residual a los Pokémon más resistentes. Un equipo que podría parecer poco consistente pero que le permitió llegar a ser campeón del Nacional de Reino Unido y clasificarse para el Mundial de Boston.



ROTOM CALOR

Habilidad: Levitación
Naturaleza: Modesta
Objeto: Baya Ziuela
Movimientos: Sofoco
- Rayo
- Protección
- Fuego Fatuo



LANDORUS

Habilidad: Intimidación
Naturaleza: Firme
Objeto: Pañuelo Elegido
Movimientos: Terremoto
- Avalancha
- Fuerza Bruta
- Ida y Vuelta



SYLVEON

Habilidad: Piel Feérica
Naturaleza: Modesta
Objeto: Tabla Duende
Movimientos: Vozarrón
- Protección
- Bola Sombra
- Poder Oculto Tierra



GENGAR

Habilidad: Levitación
Naturaleza: Modesta
Objeto: Cinta Focus
Movimientos: Protección
- Bola Sombra
- Bomba Lodo
- Fuego Fatuo



AEGISLASH

Habilidad: Cambio Táctico
Naturaleza: Modesta
Objeto: Restos
Movimientos: Escudo Real - Bola Sombra
- Sustituto - Vastaguardia



KANGASKHAN

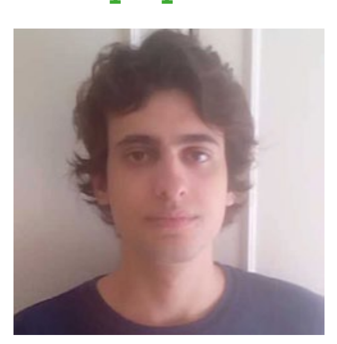
Habilidad: Intrépido
Naturaleza: Firme
Objeto: Kangaskhanita
Movimientos: Sorpresa
- Golpe Bajo - Retribución
- Patada Baja



CAMPEONATO NACIONAL DE ITALIA 2015

Tuvo lugar el 13 y 14 de junio en Milán. Se presentaron bastantes españoles y cinco se clasificaron para la fase eliminatoria: Joan Bennasar, David Hernández, Javier Berdún, Carlos Rodríguez y Miguel Martí. Tanto Joan como David perdieron en la primera ronda pero quedaron entre los 39 mejores. Javier también perdió en su primera ronda, aunque quedó entre los 32 mejores al perder contra Miguel Martí, uno de los mejores jugadores de España. Carlos y Miguel nos representaron muy bien en las fases eliminatorias y todo apuntaba a que se encontrarían en cuartos, pero Carlos perdió en la ronda anterior. En la semifinal Miguel perdió contra Dominic Scheffler, quien le derrotó, pero Miguel se clasificó para el Mundial.

El equipo de **Carlos**



Recuerda al de Miguel Martí por utilizar un Mega-Salamence en el que cambia Contoneo por Frustración para tener un ataque físico y que golpee a un único rival para evitar Vastaguardia. Su Tyranitar sí es bastante diferente al de Miguel, por contar con Pañuelo Elegido para aumentar su velocidad a cambio de encerrarse en un ataque y usar ataques como Fuerza Bruta y Puño Hielo para acabar con Pokémon muy usados como Kangaskhan, Landorus o Salamence. Él también usa un Landorus, pero en su forma Avatar en lugar de la habitual Tótem, para aprovecharse de su Poder Arena al combinarlo con Tyranitar. También demuestra su originalidad con un Azumarill, Pokémon potente no muy utilizado en dobles por su debilidad a ataques eléctricos y planta que Carlos compensa con el Chaleco Asalto. Pero teme a Pokémon como Bisharp, para quienes tiene Fuerza bruta.



AMOONGUSS
Habilidad: Regeneración
Naturaleza: Osada
Objeto: Casco Dentado
Movimientos: Giga Drenado - Polvo Ira
- Protección
- Espora



LANDORUS AVATAR
Habilidad: Poder Arena
Naturaleza: Miedosa
Objeto: Vidasfera
Movimientos: Protección
- Poder Oculto Hielo
- Tierra Viva



SALAMENCE
Habilidad: Intimidación
Naturaleza: Ingenua
Objeto: Salamencita
Movimientos: Vozarrón
- Doble Filo
- Protección
- Frustración



TYRANITAR
Habilidad: Chorro Arena
Naturaleza: Firme
Objeto: Pañuelo Elegido
Movimientos: Fuerza Bruta - Avalancha
- Buena Baza
- Puño Hielo



AEGISLASH
Habilidad: Cambio Táctico
Naturaleza: Mansa
Objeto: Seguro Debilidad
Movimientos: Escudo Real - Bola Sombra
- Foco Resplandor
- Sombra Vil



AZUMARILL
Habilidad: Potencia
Naturaleza: Firme
Objeto: Chaleco Asalto
Movimientos: Cascada
- Acua-jet
- Fuerza Bruta
- Carantoña



LOS CAMPEONES DE ITALIA

Una pena que nuestro español Miguel Martí se quedará a las puertas de jugar a la final con su gran tercer puesto. El italiano Francesco Pardini ganó cuando todo el mundo le daba por perdido. El Aegislash de su rival, el alemán Dominic Scheffler, se quedó paralizado justo cuando iba a rematar a su Bisharp con 1 PS. A partir de ahí el combate se alargó durante casi 3 minutos en los que Francesco aprovechó bien el Escudo Real de Aegislash para incrementar el ataque de su Bisharp y derrotar de un duro golpe a Aegislash. Eso sí, lo tuvo complicado porque debía protegerse para evitar perder.

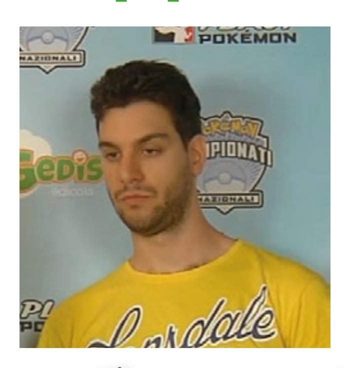


Francesco Pardini, campeón de Italia.



Dominic Scheffler, subcampeón

El equipo de **Francesco**



Un equipo bastante estándar en el que lo que más llama la atención es su Conkeldurr que utiliza para acabar con los Mega-Kangaskhan rivales y los numerosos Pokémon débiles a Hielo que se suelen utilizar, como Salamence o Landorus. Además, este Conkeldurr también le permite protegerse con Vastaguardia de ataques como Terremoto, Avalancha o Vozarrón. Lleva un Heatran para acabar con los Pokémon Planta, Acero y Hada, aunque para los Hada también cuenta con Bisharp que viene genial contra las Intimidaciones. Y lleva también un Landorus para intimidar a su rival e irse con Ida y vuelta para poder volver a intimidar. Su Mega-Kangaskhan es uno de los Pokémon más usados y en su caso es naturaleza Alegre para superar a otros en velocidad. Con Thundurus reduce la velocidad rivales con Onda Trueno y además mofa a los Pokémon que dependen de ataques de estado para funcionar.



THUNDURUS AVATAR
Habilidad: Bromista
Naturaleza: Osada
Objeto: Baya Zidra
Movimientos: Mofa
- Rayo
- Protección
- Onda Trueno



KANGASKHAN
Habilidad: Intrépido
Naturaleza: Alegre
Objeto: Kangaskahnita
Movimientos: Golpe Bajo
- Sorpresa
- Doble Filo
- Patada Baja

LANDORUS TÓTEM
Habilidad: Intimidación
Naturaleza: Firme
Objeto: Pañuelo Elegido
Movimientos: Terremoto
- Avalancha
- Fuerza Bruta
- Ida y Vuelta



BISHAR
Habilidad: Competitivo
Naturaleza: Firme
Objeto: Cinta Focus
Movimientos: Protección
- Desarme
- Cabeza de hierro
- Golpe bajo



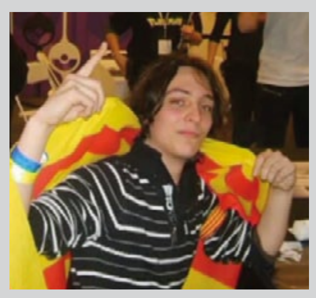
CONKELDURR
Habilidad: Puño Férreo
Naturaleza: Firme
Objeto: Baya Ziuela
Movimientos: Puño Drenaje - Puño Hielo
- Vastaguardia
- Ultrapuño



HEATRAN
Habilidad: Absorber Fuego
Naturaleza: Modesta
Objeto: Restos
Movimientos: Onda Ígnea
- Tierra Viva
- Sustituto
- Protección

ENTREVISTAS A NUESTROS

SERGI LUNA



Nick: **lunaxxl99**
Edad: **20**
Ciudad: **Barcelona**

Palmarés
- 5º Nacional Madrid 2011
- 4º Nacional París 2012
- 33º Mundial Hawai 2012
- 17º Nacional Bochum 2014
- 6º Nacional Sttugart 2015

"Empecé a jugar con 6 años a **Pokémon Edición Amarilla** porque me lo regalaron por mi cumpleaños".

"Lo mejor de Pokémon es que **predomina la estrategia**. Hacer predicciones y que mi rival flipe me encanta".

"Además de Pokémon me gustan las sagas **Super Smash Bros.** y **Mario Kart**, ideales para jugar con mis amigos, aunque se me dan fatal".

"Suelo llevar un **sombrero de paja** porque hace un par de años mi amigo **Asterawer** me retó a hacer un video con él puesto. Desde entonces me lo puse para todos los videos y más adelante lo lleve a los eventos para que me reconocieses".

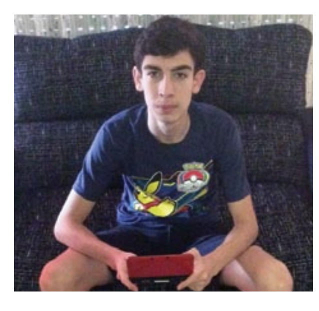
"En los próximos Pokémon, me gustaría que **desapareciesen las mega-evoluciones**. Han centralizado el juego y si no llevas mega estás en desventaja. A cambio yo subiría las estadísticas de algunos Pokémon y añadiría alguna habilidad oculta nueva, movimientos o tutores."

"**Togekiss** es mi Pokémon preferido, por una larga historia de cuando era pequeño. Cuando preparo un equipo competitivo para ir a torneos elijo los Pokémon que vayan mejor en el equipo".

"Empecé a preparar el equipo del campeonato de **Alemania** en diciembre, el día que anunciaron las normas, y le dediqué muchísimas horas a testear y a analizar el metagame con mis amigos. Pero el equipo en sí lo hice muy rápido. En marzo tenía un torneo local muy importante y el día anterior, con ayuda de los consejos de un amigo, hice en cinco minutos. En aquel torneo **quedé cuarto**. Después lo testee y mejoré".

"Ganar a **Álex Gómez** fue un orgullo, ya que era uno de los favoritos. Pero también sentí tristeza porque gané el tercer combate por una parálisis fortuita a su **Ludicolo** con Rayo y un Golpe crítico de Doble filo de mi mega Kangaskhan a su Politoed. No me enorgullezco mucho, seguramente hubiese ganado él".

ÁLEX GÓMEZ



Nick: **PokeAlex**
Edad: **16** Ciudad: **Barcelona**

Palmarés:
Categoría Sénior:
- 14º Mundial Hawaii 2012
- 2º Nacional Birmingham 2013
- 7º Mundial Vancouver 2013
- 4º Nacional Bochum 2014
- 6º Mundial Washington 2014

Categoría Máster:
- 10º Nacional Sttugart 2015

"Empecé a jugar con **5 años**, con **Pokémon Verde Hoja** de Game Boy Advanced".

"Lo mejor de Pokémon es la gran comunidad que hay detrás".

"Además de Pokémon, la serie **Mario Kart** me encanta".

"Respecto a nuevas **Megaevoluciones**, me encantaría que añadieran Mega Arcanine, Mega Milotic y Mega Hariyama".

"Mis Pokémon favoritos son Arcanine, Milotic, Hariyama, Mawile, Ferrothorn, Gastrodon, Trevenant, Chandelure, Suicune. Suelo tener alguno en mi equipo, son Pokémon muy buenos".

"Durante el año intento practicar 1 hora diaria y cuando se acercan los torneos importantes entreno unas **2 o 3 horas** diarias. El equipo que utilicé en el Nacional de Alemania de este año lo llevaba jugando desde Abril, un mes antes del evento. La base eran **Politoed, Ludicolo, Mega-Mawile yThundurus-T**, pero probé con muchísimos Pokémon para los dos últimos huecos y el día antes del evento me decanté por **Terrakion** y **Aegislash**".

"Es el primer año que he participado en la categoría **Másters**, y hay hay una gran diferencia. En Séniors era uno de los mejores del Mundo y en Másters, de momento, soy uno más. Creo que los resultados lo demuestran".

"Si no has vivido la experiencia de un Nacional, **merece la pena viajar**. Si ya lo has hecho, yo creo que no: simplemente por el Sistema de Clasificación, es demasiado injusto y requiere mucho dinero para tener posibilidades de ir al Mundial".

"Si eliminarán el **factor suerte** en los campeonatos, este juego sería el más competitivo del mundo. Requiere preparación y se demostraría quiénes son los mejores jugadores".

"Aunque tuve mala suerte, en el pasado campeonato europeo me lo pasé **realmente bien**".



S CHICOS

Aquí tenéis las entrevistas a los mejores españoles en los Campeonatos Europeos de este año. Cuatro "cracks" que os cuentan cómo empezaron y sus opiniones sobre Pokémon y los campeonatos.

MIGUEL MARTÍ



Nick: **Sekiam**
Edad: **22**
Ciudad: **Madrid**

Palmarés:
- 2º Nacional Manchester 2014
- 8º N.Milán 2014
- 6º Mundial Washington 2014
- 6º N.Manchester 2015
- 3º Nacional Milán 2015

"El primer videojuego que tuve fue **Pokémon Amarillo**, aunque ya había jugado a Pokémon Rojo en casa de mis primos. Me lo regalaron mis padres cuando tenía 7 años".

"De Pokémon me gusta su multijugador. Hay un montón de formas de disfrutar los combates. Y Pokémon **no se queda en un simple videojuego**. Ahora mismo, las personas más importantes de mi vida, mi pareja, mis mejores amigos... los he conocido gracias a este juego".

"He jugado a prácticamente todos los juegos de secundarios de Pokémon que han salido. Mis favoritos son **Pokémon Stadium** y la primera entrega de **Pokémon Mundo Misterioso**. Soy muy fan de Zelda, que es mi otra saga favorita junto a Pokémon, y también le juegos a Super Smash Bros. y a Mario Kart".

"Me encantaría que los próximos Pokémon tuviesen una parte dedicada al competitivo. Una especie de **'editor de Pokémon'** en el que puedas decidir rápidamente qué seis Pokémon utilizar en tu equipo, qué naturalezas y ataques ponerles y cómo repartir sus puntos de esfuerzo. Con el equipo ya hecho, podrías entrar a **probarlo on-line** contra otros jugadores que estén solo en esa modalidad".

"Olvidándonos del competitivo, mi Pokémon favorito es **Wynaut**. Ocurra lo que ocurra, en ningún momento se le borra la sonrisa de la cara. En cuanto a competitivo, uno de mis Pokémon favoritos es **Tyranitar**".

"Dedico mucho tiempo o a ir probando estrategias, analizar el **metagame**... Suelo testear una media de una hora al día, aunque esto varia bastante. Pero siempre estoy pensando en **nuevas estrategias** o nuevos Pokémon que podría utilizar".

"La comunidad de Pokémon Competitivo crece en España sin juego organizado (más de 50 españoles viajaron al VGC de Milán), no quiero imaginarme lo muchísimo que crecería si **el VGC volviese a España"**.

CARLOS RODRÍGUEZ



Nick: **BrintMea**
Edad: **22**
Ciudad: **Barcelona**

Palmarés:
- 20º Nacional Sttugart 2015
- 13º Nacional Milán 2015

"Empecé a jugar con 5 o 6 años, cuando Pokémon llegó a España y me regalaron **Pokémon Azul**. Me lo tomé más en serio a partir de la 5ª generación, con Pokémon Negro".

"Para mi lo mejor de Pokémon es **competir**. La tensión del evento, el saber que tienes mucho en juego y sobre todo la cantidad de gente que acabas conociendo".

"Ahora mismo juego mucho a **Splatoon**, Smash Bros. y Animal Crossing: New Leaf, pero mis favoritos son Mario Galaxy, Dragon Quest IX y Final Fantasy Tactics A2".

"Me gustaría que volvieran las **Gemas elementales** como la Gema Dragón o la Gema Hielo, que se añadiesen nuevos climas y por último que éstos volvieran a ser eternos en vez de durar solo cinco turnos. Desde luego, los combates serían más complicados y divertidos".

"Me gustaría ver megaevoluciones para Pokémon que son poco usados, como **Froslass, Reuniclus y Garbodor**. ¡También me gustaría ver una megaevolución para **Rotom** que le permitiese cambiar de forma dentro del combate!".

"Mis Pokémon favoritos son **Victini, Keldeo y Swadloon**. Los dos primeros no los uso porque no están permitidos, y el otro tampoco lo uso porque... ¡Porque es Swadloon y no vale demasiado para combatir! Lo compenso usando a **Tyranitar** o **Politoed**, que también me encantan y además son muy, muy buenos".

"Dediqué poco tiempo a preparar el equipo de **Alemania**. La semana anterior al viaje a Alemania aún no sabía qué equipo usar. Al final me junté con un amigo y estuvimos toda una noche para idear el equipo. Para **Italia** la cosa fue distinta. Ya tenía en mente una idea, solo tenía que acabar de arreglar un equipo y tuve tres semanas para practicar".

"No trataría de eliminar el **factor suerte**. Como mucho lo reajustaría para que fuera menos influyente".

Recuerdos a Dream Land

Carta abierta a Satoru Iwata en homenaje a su memoria y su legado.

Siempre estuviste en las despedidas. Cada vez que nos pasábamos un juego, tu nombre cerraba el telón de los créditos finales como colofón a una aventura más de nuestras vidas. Pero esta vez te has ido sin despedirte, por culpa de una enfermedad cuya pantalla final no has logrado pasar. Como tú



decías, siempre fuiste jugador de corazón antes que programador en HAL o presidente de Nintendo, y quizá por eso entendías tan bien los videojuegos como para llegar adonde llegaste. Tus primeras creaciones como coordinador de software en HAL Laboratory fueron **Balloon Fight** y **Kirby's Dream Land**, tu primer trabajo con Masahiro Sakurai.

En esos dos juegos nos enseñaste a flotar en globo, montarnos en las estrellas y surcar el cielo desde el que ahora nos miras con esa sonrisa que nunca perdiste. Sin embargo, tu gran oportunidad llegó con **Earthbound**, mítico RPG cuyo caótico código sacaste adelante, aunque los problemas económicos de HAL provocaron tu ascenso a director en 1993 y su posterior salvación gracias a tus acertadas decisiones.

Dos años después entraste en Creatures Inc., donde creaste una herramienta para comprimir la regiones de Johto y Kanto en **Pokémon Oro y Plata**, algo que no habían conseguido los demás desarrolladores del equipo. Y acuérdate de cómo se quedaron tus jefes cuando te leíste el *netcode* de Pokémon Rojo y Verde sin ninguna documentación y en una sola semana escribiste el de **Pokémon Stadium** desde cero para hacer posible su multijugador, o de cómo lograste que **Super Smash Bros Melee** saliera a tiempo en 2001 tras corregir sus bugs en tres semanas. Tus hazañas como programador y tu habilidad natural para solucionar problemas llevaron a Yamauchi, histórico presidente de Nintendo, a nombrarte sucesor en 2002 para remontar la



Brain Training del Dr. Kawashima fue uno de los fenómenos que determinaron el éxito de DS junto a Nintendogs o Animal Crossing.

El programador que llegó a presidente

Iwata nos ha dejado a los 55 años, y dedicó 35 a un sector en el que empezó desde cero como desarrollador hasta llegar al despacho presidencial de Nintendo. Repasamos los juegos y consolas que marcaron su meteórica carrera.

1983



Super Billiards
Su primer juego publicado fue un billar virtual para el ordenador MSX.

1985



Balloon Fight
Fue su primer trabajo de éxito para recreativa y NES.

1992



Kirby's Dream Land
El juego que marcó su vida, aunque fue obra de Sakurai.

1995



Pokémon Oro/Plata/Stadium
En Creatures Inc. cosechó importantes logros para juegos de Pokémon.



empresa tras las malas ventas de GameCube, a pesar de su implicación en obras maestras como **Metroid Prime**, **Wind Waker** o **Mario Sunshine**.

Y entonces, la luz se hizo en la bombilla de tus ideas, cuando en el E3 2004 presentasteis al mundo una consola de doble pantalla que recordaba a las Game & Watch del difunto Gunpei Yokoi, con el que ahora estarás compartiendo infinitas anécdotas allí arriba. **Nintendo DS** se convirtió en la segunda consola más vendida de la historia con 155 millones de unidades, y su familia ha seguido creciendo hasta llegar a las 3D estereoscópicas de **3DS** y **New 3DS**, aunque aquello sólo fue el preludio de lo que vino en 2006: un enigma al que apodasteis Nintendo Revolution, y vaya que si revolucionó la industria. Con **Wii** conseguiste que nuestros padres y abuelos cogieran un mando que no fuera el de la tele, levantarnos del sofá para soltar raquetazos en **Wii Sports** o quemar calorías sobre la tabla **Wii Fit**.

NES Open Tournament Golf fue otro de los primeros juegos de Nintendo en los que participó Iwata como desarrollador en el año 1991.

Lo hiciste sin abandonar a los jugones de toda la vida con joyas como **Mario Galaxy**, **Twilight Princess**, **Xenoblade** o **Skyward Sword**. Y mientras acercabas los videojuegos a nuevos públicos como nadie antes lo había hecho, tú te acercabas a nosotros con iniciativas como los **Iwata Pregunta** o tus célebres **Nintendo Direct**, que a partir de ahora retransmitirás desde ese mundo de ilusión que tú ayudaste a crear. Recuerdos a Dream Land, presidente. Gracias por tantos momentos inolvidables y por dejar a Nintendo en las mejores manos, aunque nada será lo mismo sin ti. Te echaremos mucho de menos.



Iwata deja a Nintendo encauzada hacia el futuro más inmediato: las figuras NFC, los juegos para móviles y una nueva consola: NX.

1999



Super Smash Bros.
La saga nació de un prototipo creado por Iwata y Sakurai en su tiempo libre.

2004



Nindendo DS
155 millones de personas disfrutaron de su revolucionaria pantalla táctil.

2006



Nintendo Wii
100 millones de consolas vendidas que cambiaron nuestra forma de jugar.

2014



Amiibo
Idea personal de Iwata, traducida en 15 millones de figuras en 7 meses.

Próximo número

Sale el **14** de septiembre

Animal Crossing
Happy Home Designer

Animal Crossing vuelve a 3DS con un juego centrado en la decoración, que además será el primer título compatible con las tarjetas amiibo. **¡Te revelamos todos sus secretos!**

Y ADEMÁS TODO ESTO...



Super Mario Maker
Análisis del título que te permite crear y jugar a Super Mario.



Disney Infinity 3.0
¡Qué la Fuerza nos acompañe en el análisis del juego!



Star Fox Zero
Así será el juego de naves más esperado de Wii U.

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

REDACCIÓN

Redactor Jefe
Rubén Guzmán

Director de Arte
Abel Vaquero

Maquetación
Grafis Soluciones Creativas, S.L.

Han colaborado en este número
Gustavo Acero, Roberto Ruiz Anderson, Samuel González, Laura Gómez, Borja Abadie, Emilio García, Rafael Aznar, Luis Galán, Jesús Casado
revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.



Director General
Manuel del Campo

Director del Área de Juegos
Javier Abad

Directora Financiera y de Desarrollo de Negocio
Úrsula Soto

Directora de Operaciones
Virginia Cabezón

Director de Desarrollo Digital
Miguel Castillo

Márketing
Marina Roch

Fotografía
Asimétrica

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
Javier Matallana

Jefa de Servicios Comerciales
Jessica Jaime M.

Equipo Comercial
Zdenka Prieto, Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Estel Peris

C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

Suscripciones
Telf. 902 540 777 Fax: 902 540 111
Distribución España
S.G.E.L. Tel. 916 576 900
Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime ROTOCOBRHI
Tel. 91 806 61 51. Tres Cantos (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992





Publicación controlada por



Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.

Suscríbete
a la Revista Oficial Nintendo
y mira qué pedazo de regalo te llevas



12 números de la Revista Oficial





Mario vs Donkey Kong Tipping Stars para 3DS

Oh-oh! Donkey Kong ha secuestrado a Pauline y solo Mario puede rescatarla en el juego de puzles. Guía a los Minimarios y a sus amigos hacia la salida en más de 60 puzles 2D de dificultad creciente. Crea y comparte tus propios niveles o descárgate los de otros jugadores. Si encuentras un nivel que te gusta, podrás darle estrellas al creador y de esta manera podrá construir niveles aún mejores en el futuro.

Además de poner a prueba tu materia gris, podrás construir tus propios puzles en el taller y luego compartirlos o descargarte los de otros jugadores.

Valorado en 19,95€

¡Incluye las 2 versiones: 3DS y Wii U!

Solo tienes que entrar en Nintendo eShop y canjear el código que recibirás con tu suscripción. Recibirás otro código de descarga para la versión de Wii U gratis



¡La versión de Wii U ***TOTALMENTE GRATIS!***

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:

En ozio.axelspringer.es/revistaoficialnintendo
Por tel.: 902 540 777 y por e-mail suscripcion@axelspringer.es

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si fuera así, nos podremos pondremos en contacto contigo para cambiar de elección.

En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de Protección de Datos Personales, te informamos que tus datos personales formaran parte de un fichero propiedad de Axel Springer España, S.A. con objeto de gestionar su suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España, S.A. en la dirección c/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid. No se aceptan suscripciones fuera de España. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso